

The background of the entire page is a detailed illustration from the game Lineage II. On the left, a blonde elf-like character with pointed ears is shown from the back, wearing a dark, ornate outfit. On the right, a male warrior with spiky brown hair is shown in profile, wearing heavy, dark armor and holding a large, intricately designed sword. The title 'THE WORLD OF LINEAGE II' is centered in the upper half, with 'THE' in red, 'WORLD' in blue, 'OF' in green, and 'LINEAGE II' in black. The Japanese text 'リネージュⅡの世界' is positioned below the title, and the 'LINEAGE II' logo is at the bottom center.

THE WORLD OF LINEAGE II

リネージュⅡの世界

LINEAGE
THE CHAOTIC CONTINUES
II

バックストーリー

The Legend

創造の神アインハザード、破壊の神グランカイン……。
この2人の神から、壮大な「リネージュII」の世界は始まった。
神々の思惑、種族の成り立ち、大陸の戦乱など、奥の深い舞台設定がここに。

プロローグ:

たき火のそばで……

男は深く煙を吸い込み、ゆっくりと吐き出した。煙草のかすかな匂いでは、その表情を読み取ることはできなかった。顔の大部分は古びた厚手のフードに隠れて見え、男の背後には深い闇があるだけだった。

男には老成とベテランの容顏があった。男は自分を吟遊詩人だと言ったが、その声は太くしわがれていて、誰ひとりとしてその話を信じる者はなかった。また、危難に満ちた森の中をたどりて眠ってきたというも疑わしく思われた。

男は「物語を聞かせるから、食べものを分け、たき火にたきながら聞かせなさいか」と言った。この旅人を集めるべくと立ちまわっているようではできず、男の話を聞くことにした。

たき火のそばでくつろぎながら、それでも武器は手放さずに、男が話し始めるのを待った。その夜は凍てつくように寒く、ようやく煙草の匂い、静かな男が話し始めると、その長くて太い声は静かに山の奥の方へと運ばれていくのだった。

エピソード1:

創世記

はるか昔、この世にはたった1つの球体だけが存在し、あらゆるものがその中で混ざり合っていた。その球体がこの世のすべてであった。1億年以上の歳月をかけて球体は次第に大きくなり、やがてその中で2つの力がゆっくりと形成され始めた。成長とともに2つの力には意識と自我のばえ始め、ついに光と闇へと分裂を果した。白い光は女性となり、アインハザードを名乗り、黒い光は男性となり、グランカインを名乗った。この2つの存在が、今宇宙と今日知られる万物の始まりである。

アインハザードとグランカインは力を合わせて球体の外へと飛び出し、このとき砕けた球体の破片がさまざまな姿を覚えていった。



上に飛び散った破片は空となり、下に飛び散った破片は地を形成した。空と地の間には水ができ、地の一部は盛り上がりて大地をつくった。

球体の精神も球体とともに砕け散り、さまざまな動物植物を生むこととなった。この精神から生まれた生き物の中で最も優れたものが、巨人であった。巨人には数個の肉体とそれに劣らない高い知性が備わっていたため、賢者とも呼ばれた。

アインハザードとグランカインは、巨人をすべての生き物の長とした。こうして巨人は大陸を支配して繁栄することになった。

エピソード2:

神々の誕生

アインハザードとグランカインは、多くの子どもをうけた。そして、最初の5人の子供たちには地上を支配する力が授けられた。

1番上の娘、シーレンは水を支配した。1番上の息子ババグリオは火を、2番目の娘マールは大地を支配した。2番目の息子サイハは風を支配することとなった。次のエヴァのときにはもう何も残っていなかったため、エヴァは詩と音楽を作った。他の4人がそれぞれの役目を果たしたのと同じく、エヴァは詩を書き、それに音楽をつけて歌った。

アインハザードは創造の神であった。自分の精神から体を作り出し、子供たちの力を借りてその体に命を吹き込んだ。

シーレンには水の精神を吹き込んだ。これはエルフ族の起源である。ババグリオには火の精神を吹き込んだ。これがオーク族の起源である。マールには土の精神を吹き込んだ。これがドワーフ族の起源である。サイハは風の精神を吹き込んだ。これがアルティア族の起源である。

エピソード3:

グランカインの子孫

グランカインは破壊の神であった。グランカインはアインハザードの仇いを見て、怒りに駆られるとともにねたみを感じた。そして、アインハザードをまねて自分とそっくりな体を作りあげ、長女であるシーレンに、精神を吹き込むよう頼みに行った。

シーレンは非常に驚き、グランカインにこう言った。「お父様、どうしてそのようなことをなさろうとするのですか。創造はお母様のなさることです。ご自分の役割以外のことをむやみになさらないほうがよいのです。お父様には残りのものしかお渡しすることができません。」

しかしグランカインは引き下がらず、何度も説得しようくめ込んだ。最後にはシーレンの同意を得ることに成功した。「わかりました。でも、水の精神はお母様にさしあげてしまったので、お父様には残りのものしかお渡しすることができません。」

そう言ってシーレンは「よほど寒かった水の精神」をグランカインに差し出した。グランカインは喜んでこれを受け取った。しかし、グランカインは自分の創造物に1つの精神を吹き込むだけでは満足せず、次に長男のババグリオのものを盗った。「父上のされていることは正しくありません。どうか考え直してください。」

そう言いながらも、ババグリオもグランカインに盗らうことはできず、「消えかけの火の精神」を差し出した。グランカインは喜んでこれを受け取った。

マールも涙ながらに父に懇願したが、結局は「不毛の汚れた土の精神」を与えてしまった。そしてサイハもまだ「激しく寒い風の精神」を父に差し出すこととなった。

この4人の創造物を見よ、水の精神、火の精神、土の精神、風の精神を授けられ誕生する姿を見るがよい。巨人などよりも力強く、そして賢い者となるだろう。この若たちが世界を支配するのだ。」

グランカインは全宇宙に向かって誇り高く叫ぶと、自らと同じ姿をした創造物に精神を吹き込んだ。ところが、生まれてきたものはまったくの自立たずであった。ひ弱で、愚かで、ずるがしこい、弱肉強食生物だったのである。

他の神々は皆一様に、グランカインとその創造物をきざすんだ。そしてグランカインは、見ずかしのあまり、自分の創造物を捨て逃げ出してしまった。

彼の創造物は、人間と呼ばれた。

エピソード4:

巨人の奴隷

エルフは賢く、魔法の使い方を知っていた。しかし、彼らも巨人はどの知識も持っておらず、巨人たちの指示で政治と魔法を担当することとなった。

オークには力があった。彼れを知らない勢力と強固な精神力を持っていた。しかし、巨人たちにはかなわず、戦争と治安を担当することとなった。ドワーフには優れた技術があった。計算が得意で、橋か鐵道に長けていた。そこで巨人たちは、ドワーフを制鉄業と製造業に従事させた。

自由を愛する種族、アルティアは居ない好奇心とどこへでも飛べる翼を持ち、導かれることを嫌った。巨人たちはこの奔放な種族を捕らえて監視させようとしたが、アルティアは息かごに囚えられるとすぐに刺って死んでしまったため、結局は再び開放することにした。その後、アルティアは自由に世界を飛び回り、時折巨人の都市を訪ねては各地のできごとを巨人たちに知らせるようになった。

人間は何をやってもうまくできなかった。巨人たちは人間の使い道に頭を悩ませ、結局巨人の奴隷として、あらゆる卑しい仕事をさせることになった。その頃の人間の暮らしは動物と大差のないも

のであった。

エピソード5:

死の女神、シーレン

ドラゴンカインは自由奔放な神であった。自分の前シーレンを誘惑するという大逆無道も犯してしまっただけで、シーレンはドラゴンカインの子を身ごもった。

このことを知ったアインハザードは激怒して、シーレンから水の女神としての地位を剥奪し、大陸から追放するという命じた。シーレンは、身重の体で東方へと逃げた。それから間もなく、彼女は暗い森の奥深くで出産した。激しい痛みで耐えながら、シーレンはアインハザードとドラゴンカインを産み出した。

苦しみの果てに産み落とされた子供たちは、シーレンの叫び、絶望、怒りを受け継ぎ、成長とともに神に似る鬼神となった。鬼神の中で最も強いものは「ドラゴン」と呼ばれた。ドラゴンは全部で6匹で、アインハザードを含めた6人の神々に対する呪いとともに生まれてきた。

神々の戦争が勃発したのだ。最初のドラゴンは、鬼神の軍隊の最前線に陣取り、神々を命じられた。これを聞いた、光のドラゴンであるアウラキリアは、悲しげな顔をしてシーレンに言った。

「お母様、自分がなせうとしていてることをわかっていらしゃるのですか。本当に神々を滅ぼしたいとお望みですか。本当にご自分のお父様やお母様、ご兄弟が血の海に沈むことをお望みですか」

しかし、アウラキリアの訴えもシーレンの決意を変えることはできなかった。そして、ついに鬼神たちは神々を住む宮城に攻め込み、烈しい戦いが開始された。6匹のドラゴンの攻撃は特に激しく、神々の宮城をことごとく破壊していった。ドラゴンの恐ろしい力には、神々でさえも圧倒された。

形勢はおおむね、戦いは永遠に続くかのように思われた。もしこの戦争が終わらなければ、この地球は滅亡を迎え、すべての生命が死に絶えていたことだろう。

多くの神の使者や鬼神が命を落とし、消えていった。毎日のように宮城が轟き、稲妻が空を切り裂く。強力な軍隊が天で激しくぶつかり合い、巨人やその他の地上の生き物は震えおののいて、怯えながらその様子を見守っていた。

こうして烈しい戦いが数年も続いた後、ついに宮城が陥落し形勢は次第に一方に傾き始めた。アインハザードとドラゴンカインが多くの傷を負いながらも、その強い力で多くの鬼神を滅ぼしていったのだ。ドラゴンたちは深く傷つきながらも勇敢に神々に立ち向かっていったが、次第に疲労が色濃く出ていった。

やがてシーレンの軍隊が窮乏状態になり、戦争は終結へと向かっていった。そしてついに、ドラゴンたちはその翼を広げ地上へと逃げ出し、生き残った鬼神たちもつづつとそれに従っていた。

神々は鬼神たちの歼殺を望んだが、自らも傷を負っていたため、逃げていく敵をたどることはできなかった。

子供たちがつづつと倒れ、戦いに敗れた。シーレンはその悲しみに耐えることができなくなり、「死」を生み出して、その世界を支配した。

ドラゴンカインも、シーレンのため、そして死の運命に直面しなければならぬすべての生き物のためにその世界へと入っていったのだ。これが死の起源となる。

エピソード6:

大洪水とエヴァ

シーレンが去った後、大蛇のエヴァが水を支配する力を受け継いでいた。しかし、元々能幹な性格のエヴァは、姉の壮絶な死と神々の戦いを見て、ことさらに悲憤を激めようとした。重い責任から逃れるために、エヴァは湖の底にトンネルを掘り、その中に隠れて過ごした。

支配するものがいなくなってしまうため、大陸を潤わせる水はどのようにすればよいかわからなくなり、あてもなくさまよひ始めた。

ある場所では、大量の水が流れ込み沼地になった。また別の場所では水がまったく流れてまもなく乾いてしまった。さらに、あちこちで大陸の一部が突然海の底に沈んだり、何もないところから新しい島が出現した。場所によっては、夜となく昼となく雨が降り続き、高い山の頂を流してすべてが水没してしまうところもあった。水没させぬがれた陸地には、すべての生き物が自らの命を守るために群がり、大混乱を招いていた。

陸上でも、海中でも、あらゆる生き物がこの天変地異に苦しんでいた。すべての生き物を代表する巨人が神々のもとに赴き陳情した。神々も、もはやこの状況には我慢がならなくなっていた。

アインハザードとドラゴンカインは大陸を巡り回り、ようやくエヴァが隠れている洞を見つけ出した。

「エヴァ、お前が自分の責任を放棄したためにどういふことになっているのか、よく見えない。お前は私たちが作り上げたこの大陸の調和を壊しているのだよ。いつまでも遅らね続けるのなら、容赦はしないよ」

アインハザードの怒りは激しく、その目には炎が燃えあがっていた。洪水によって、数え切れないほどの巨人やその他の生き物がシーレンの世界へと流れて行った。そのため、アインハザードはシーレンのことをとてももねたんでいたのだ。エヴァは涙を流し、母であるアインハザードに従った。

エヴァが再び水を止め始めたとき、水の嵐は起こったことと同様に次第におさまりをみせていった。しかし、一度荒廃してしまった大陸を元に戻すことはほぼ不可能になっていた。

エピソード7:

巨人の欺瞞

神々の度重なる失敗によって、巨人たちの心の間に疑念が生まれ始めていた。ドラゴンカインは、人間という程度の弱い生き物を倒り出したことで、すでにその愚かさをさらけ出していた。ドラゴンカインの淫らな振る舞いとアインハザードの威嚇から死が降り出され、さきほど鬼神が生み出されたこととなった。さらに、エヴァが弱く力がなかったために、大陸は荒れ放題になってしまった。巨人たちの心の中で疑問の種がめざめと燃えていった。「あのような神々を崇拜する価値があるのか」

巨人たちが次第に力を持つようになって、この考えはどんどん大きくなっていった。巨人たちは自ら作った馬車に乗り、神々の宮城に自由に出入りできるようになった。また魔法を使って鳥を持ち上げた。神々のように空中で生活できるようになった。

さらに、永遠に生きることができると思われるほど、寿命を延ばすことができるようになった。そしてついに、巨人たちは自分の力が神に匹敵すると思え始めたのである。



聡明であったにもかかわらず、巨人たちはたいへん傲慢になり、神にならうとさした。そして、生き物を組み合わせて、独自の生命体を作り出した。巨人たちは、このような奇跡を可能にする魔法を「科学」と呼んだ。

自分たちの絶大な力に誇りしれた巨人たちは傲慢になり、とうとう神々を倒してその地位を奪おうとした。神々と戦うために、巨人たちは強力な軍隊を組織し始めたのだ。

エピソード8:

神々の怒り

神々も何もしず手こまっていたわけではない。特にアインハザードは、自分だけが持つ生命を創造する権利と能力に対して挑戦を受けたのだ。

アインハザードは怒りのあまり言葉を失った。そしてアインハザードに近づこうとするものは皆、彼から寄せられる怒りの炎に包まれて形もなくなっていた。

アインハザードの怒りは頂点に達し、巨人を大陸や世界もろとも滅ぼさせることを宣言した。

ドラゴンカインがアインハザードのもとに急ぎ、彼女をいさめたが、同じ神であるドラゴンカインでさえ彼女を取り巻く兵士のために近づくことはできず、ただ遠くから叫ぶことしかできなかった。「お前は創造の母であり、破壊は私の役目だ。私がお前の領域に踏み込んだときにどんな目に遭ったか、お前もよく知っているだろう。私が巨人たちの傲慢な行いに罰を与えるから、お前は勝ち誇るのだ。それでも世界を滅ぼそうとするのなら、私はあらゆる手を使ってお前を止めなければならぬ」

ドラゴンカインは、何としても大陸の破壊は食い止めたかった。

一方、アインハザードは、ドラゴンカインが破壊をしたことに対する復讐を立ててしまった。しかしドラゴンカインもアインハザードも立場が同じであったため、アインハザードはドラゴンカインを抑えることができず、最後には涙で応じた。

アインハザードは巨人たちを倒すために、ドラゴンカインの武器である星の槍を借りることにした。この槍は神々の種とも絶望の種とも呼ばれている。その破壊力は絶大であるため、ドラゴンカインでさえその武器を使ったことはなかった。

アインハザードはその槍を高く振り上げると、巨人の都府の中心が砕けて崩壊した。

空から巨大な真紅の火の玉が落ちてくるのを見て、巨人たちはじめて自分たちがとてもない過ちを犯したことに気がついた。巨人たちは持つる力をすべて出して、振り下ろされた槍から身を

守ろうとした。しかし、巨人の強大な力をもって、彼らの方向をほんの少しずらすのが精一杯だった。

随分巨人たちの都市をかすめて地に落ちたが、それでもこの上なく繁栄した都市を破壊するには十分であった。またたく間に、無数の巨人や他の種族の生き物はどろどろに溶けてしまった。大陸には大きな穴があり、瓦礫が激しく降り注いだ。ほとんどの巨人は死を迎えた。

エピソード9:

巨人の滅亡

なんとか生き残った巨人たちも、アインハザードの怒りを避けるために東方へと逃れて行った。巨人たちは以前オーレンが通ったのと同じような道をとった。

アインハザードは巨人たちを追い続け、捕まえてつぎつぎに焼き殺していった。恐れに震えながら、巨人たちはグランカインに避難した。

「グランカインよ、グランカイン。私たちは自分たちの過ちに気付きました。アインハザードを止められるのはあなただけです。アインハザードは怒りで我を忘れてます。私たちはあなたがたと同じ場所で作られました。そして大陸で最も賢く、強い生き物だったのです。どうか私たちを救ってください。」

グランカインは偉大な神であった。巨人たちは既にその聖を十分に償ったと考え、南洋の最も深いところから水を持ち上げて、巨人たちに送り付こうとするアインハザードをささげた。アインハザードは怒りのあまり叫んだ。

「何をするのだ。どうして私の邪魔をする。愛しい娘、エヴァ。行く手をはばむ水を今すぐ返かせなさい。さもなければ、お前も姉と同じ運命をたどることになるぞ。」

エヴァはアインハザードを恐れ、すぐに水を海へと戻した。アインハザードは再び巨人たちを追いかけ、1人また1人と殺していった。

巨人たちは再びグランカインに泣きついた。「グランカインよ、偉人なる我が神よ。アインハザードはまだ私たちを道てきます。私たちを1人残らず消し去るつもりです。どうか私たちの身を守り、助けてください。」

グランカインは巨人たちが立てている大地を持ち上げた。巨人たちは血潮になって流れやがていたアインハザードは、突然、巨大な岩の壁に行く手をささげられた。アインハザードは叫んだ。「私の娘たちは皆、敵なのか。愛しい娘、マープルよ。休まず私の行く手をはばんでいるのだ。今すぐこの大地をもとに戻すのだ。さもなければ、お前も姉と同じ運命をたどることになるぞ。」

この言葉に怯え、マープルは大地をもとに戻そうとした。しかし、グランカインは陣脚にマープルを制止し、言った。

「アインハザードよ、もうそろそろやめたらどうだ。地上のあらゆるものがお前の怒りを恐れ、恐怖に震えている。賢明だが過かかをしでかした巨人たちも、自分たちの過ちを悔い改め、心の底から改心している。巨人たちを見よ。すべての生き物の上に立つものとして自信に満ちあふれていた彼らが、今ではあんな小さな高台に隠れて恐れおのけ、お前と目も合わせられずにいるではないか。もう二度と大陸には降りて来られないだろう。また二度と私たち神にたてつくともないだろう。あの高台は巨人たちの永遠の牢獄となり、彼らは永遠にそこに閉じ込められることになるのだ。だから、どうかもうその怒りを鎮めてくれないで。お前の復讐はもう終わったのだ。」

アインハザードは怒りを鎮めたわけではなかったが、自分と立場の同じグランカインの語に耳を貸した。また、グランカインが言うように、巨人たちに永遠にその行為を悔やませるには、彼らを許殺しにするよりも、小さな、不毛の高台に描えておくほうがよいと考えた。

そうしてついに、アインハザードは巨人たちを追うのをやめ、岩壁へと帰って行ったのだ。地上の生き物に失態したアインハザードは、その後、めったに地上でのごとくに調子しなくなった。そしてグランカインもまた、やむやみに地上に安を窺さないことになった。

神々の時代は、こうして終焉を迎えたのだ。

エピソード10:

たき火のそばで——種族対立のプロローグ

この日は、しばし口をつぐんだ。彼が話している間、我々は金庫の中にあったかのように、身じろぎもせずいた。

彼の声は決して大きくはなかったが、まるで魔鏡の力に操られているかのように、我々の奥深くに直接響いてくるのだ。

彼が語った神話は、我々が知っているものとは全く違うものだった。しかし、最もそのことを彼に聞いたはずのことはなかった。

何とも言い難い痺々味悪い胸騒ぎが、全身を覆うのを感じた。大陸で最も勇猛な男リーダーである我々が、こんな取るに足らない男に、無類な娘のように恐れを感じていたのだ。

木の柱に留まっていたフクロウが飛び立つ時の羽振りのわずかな音に、我々は再びくっつく身をすくめた。男は我々をあざ笑ひ、タバコに火をつけて語りだした。

「私が話した神々の話が、君たちが知っているものと違うからと言って、固く否定しようとはしないでくれ。君たちの神官が、このさすらいの詩人よりも真実に近いという証拠はどこにもないのだ。神々の御業は神の御心であって、ヒューマンの意志ではないのだ。神官ごとかがどうして真実を知っていると言えるのか。私の舌に耳を傾けるがいい。これは、神々が消えた後の大陸の話。君たちが歴史と呼んでいる話だ。」

エピソード11:

滅亡の中での混沌の兆し

すべての生命体の上に君臨していた巨人たちが突然姿を消すと、大陸は大きな混乱に陥った。巨人によって統制され続け、ただひたすら巨人のために生きて来た彼らは、自らの力で生きて行かなければならぬ時を迎えたのだ。

彼らは意外に一人取り立てられた子供のように怯え、なす術もなくたどたどしく生きていた。そして、星の輪が大陸を巡りて廻った大災星は、事態を立て直せないほど、一層深刻なものにした。多くの者が大災星によって死んでいき、また多くの者が飢饉の渦中に死んでいった。彼らはひたすら神に救いを求めたが、神々は決して応じなかった。

最初にこの状況を収拾して立ち上がった種族はエルフだった。彼らは巨人に統治されていた時代にも、政治を担っていた種族だった。彼らは古くは賢い種族をひとつにまとめ上げ、うまくまとめているように見えた。しかし時間が経つにつれ、エルフは巨人は大勢を治める能力がないということが少しずつ見え始めた。最初にエルフに反旗を翻したのは、オークだった。

「エルフが我々より強いのか？ エルフに我々を統治する資格があるのか？ 我々よりも弱き者が我々にも我々の上に君臨することを、決して認めることはできない！」

オークの軍事力は、実に恐るべきものだった。戦術の中で生き、誇らしげに死を迎えるオークに対し、平和に暮らしてきたエルフは、対応することができなかった。一瞬にして、大陸のほとんどはオークの占領下に入り、エルフは大陸の片隅に追いやられた。

そこでエルフはドワーフに助けを求めた。彼らの莫大な資金と優れた武器があれば、オークと戦って覇権があるかと判断したのだ。

「地の種族よ、我々に力を貸してくれ。あの凶悪なオークの一族が力まかせに我々を追い詰めるのだ。さあ、早く我々と共にあの混沌を断罪しよう。」

だが、ドワーフはエルフの要請を冷たく断った。彼らの目には、大勢はすでにオークに傾いていると映ったのだ。常に勝利を追求するドワーフが、面影に手を差し伸べることはあり得ないことだった。エルフは怒り狂ったが、なす術はなかった。

エルフは、次に風の種族、アルティアに助けを求めたことには、彼らの雄略力と空中での攻撃力は、十分にエルフを助けるオークを打ち破ることが出来るように思われた。エルフの使節団は大陸の果てまで行き、彼らに助けを請うた。

「風の種族よ、我々を助けてまえ。あの無学なオークの一族が、力で我々を追い詰めているのだ。我々と共に、あの混沌中に自らの過かさを知らしめなさい。」

しかしアルティアは、いつものごとく大陸の情勢や戦争などにはまったく関心がなかった。彼らは、どちら側の味方にもつかないことを心に決めて、さらけ置いて見物にしていた。

エルフは絶望した。

エピソード12:

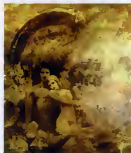
計算された契約

この時、何者かが出てきてエルフの側にひれ伏した。エルフを統べる王が王意図深くの儀にござ。彼はヒューマンの王だった。彼は、頭の上に杖で編んだ王冠のようなものをかぶっていた。

「何事だ。卑しいヒューマンの王よ。お前たちまでもが、我々を嘲弄しに来たと言うのか？」

エルフの王は嘆息叫んだ。すると、ヒューマンの王は地面に膝がつくほど俯を垂れ、言上した。「違います。賢明なるエルフの王よ。我々は、ただ取るに足りない力ではありますが、お役に立てるかと思っております。」

この言葉にエルフは大に喜んだ。たとえ愚かで無力なヒューマンといえども、彼らは非常に人数が多く、戦争の勢には何らかの形で役に立つか



もしない」と考えたのだ。

「なんと雄略なことか、ヒューマンの王よ。お前たちはたとえ生き残っていても、我々のために進んでその命を捧げるという忠誠心は疑われないものだ。この戦争を勝利に導けば、お前たちは我がエルフの次に位置する権柄になれるだろう。」

この言葉にヒューマンの王は大いに感動し、何度か度々目を見つめた。しかし、彼は再び注意深く顔を上げ、こう言った。

「限りなく尊いエルフの王よ。エルフの栄えある神祇のために、ぜひお許しいただきたいことがございます。我々にはあまりにも戦力です。我々の南はオークの体にかすり傷ひとつさえもつけることができます。我々の北は彼らの防衛にはお返されるだけの力です。ですから、切にお願い申し上げます。どうか我々にあの途中に立ち向かえるだけの力をください。我々に魔法をお授けください。」

ヒューマンのこの突然の提案に、エルフは最初、あきれ果てて拒否を出す。次ににはだいたい怒りを低めた。彼らは、すぐさま手を出してヒューマンの王を一握りの床に倒してしまおうとした。しかしエルフの王、ベオラは理性を持って冷静に考え、彼らの主張を聞き入れることにしたのだ。

まず、ヒューマンがあまりにも力がなくて、オークに勝てない魔法陣であり、次にヒューマンの足らない魔法を習得したところで、大きな威力にはならぬと考えたのだ。

そしてこの決定は、結局彼らの命を奪った以上に早く魔法を習得した。それだけでなく、常に空襲にいそしみ、仲間同士で集って鍛錬した彼らの内陣は、オークほどではないが相当に強靱なものだった。

また、彼らは手先も器用で、武器を扱う手さばきも見事なものだった。何よりも、ヒューマンはそれまでの戦争で、ヒューマンの軍隊は短期間に成長を遂げた。

エピソード13: 大陸の覇者

ヒューマンとエルフの連合軍は、徐々にオークを制圧し始めた。こうなると、今までオーク側について彼らに武器や食料を作っていたドワーフが、こちら側にもつくりになる。ヒューマンは、ドワーフが作ってくれた精巧なアーマーと強い武器を使用し、一掃勢力になった。

もはや、エルフの軍隊がなくても、ヒューマンはオークの軍隊を駆逐できるようになっていた。だがこのように変わると、エルフは戦争に勝利を収めながらも、常に不安を抱くこととなった。日に日に、ヒューマンが戦利品でなく、はたまた勢力になるのを感じたのだ。

それでも、エルフは最後まで諦断していた。まさか、最も卑しい、タズのようなヒューマンが反逆を企てるなどとは思ってもみなかったのだ。その上、オークからの勝利が自分たちの目の前にある今、他のことを考える余裕もなかった。ついに、数十年前に足る戦争はエルフ・ヒューマン連合軍の勝利に終わった。

オークは局所的な平和条約を締結し、自分たちの本拠地であるエルモア北部に追いやりられたのだ。「だが、エルフよ。これは花たちの勝利ではなく、あの汚らしいヒューマンの勝利だ。君たちは、自分たちが背けたあの怪物たちをどうやって阻止すると言うのだ。」

ヘストイの族長の嘆息するような毒舌通り、エルフはヒューマンという新しい脅威に立ち向かわなければならなかった。しかし、既にエルフは長い戦争に疲弊していた。

反面、魔法という力を持ったヒューマンは、初めて胸が締め付けた。そしてついに、ヒューマンのエルフに対する反乱が起ったのだ。

ヒューマンははかり以前から魔術、かつ秘密主義にこの態度を全てにまわっていた。エルフは、この時初めて、剣いさしに手をかされたことに気づき、悲痛を上げたが、既に後の祭りだった。

魔法と魔法がぶつかり合う強力な戦闘が起り、再び大陸は揺れた。しかし、エルフは既に新しく作り出したヒューマンの勢力を弱さるだけの力を持っていなかった。

エルフは、ヒューマンの大規模な反乱に次第に押されはじめ、ついに自分たちの本拠地であるエルフの森まで後退した。そして、ヒューマンとの最終決戦を準備したのだ。

この戦いエルフの魔法力が最も強く作用する場所だったため、この森を足がかりに勝利を手に入れたのだ。エルフはダンジョンを抜けだすことに身を盡し、ヒューマンに立ち向かった。だが、およそ3ヶ月間続いた激戦の末に勝者となったのは、ヒューマンだった。

エルフの自負心も、エルフの命の魔力も、使った魔法力も、果てなく押し寄せてくるヒューマンの軍隊をしのぎることにはできなかったのだ。

結局、エルフは甚大な被害を負って森の奥へ逃げた。ヒューマンも、それ以後、彼を追うことはできなかった。エルフは森の奥で自力で結束を作り、他の種族の接近を防ぐこととした。こうしてヒューマンが大陸の覇者となったのだ。

エピソード14: 闇の中のたき火のそばで——エルモアアデン

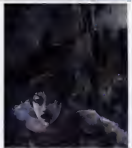
彼が歴史家でも、我々が知っている歴史とは違ふものだった。しかし、我々はいくらも似たような話をどこかで聞いたことがあった。我々の一行で最も美しいエルフの娘、アルファは例に悪いことをしているのか、日に涙が流れていた。

男の言葉を聞いているうちに、彼は一掃されていった。しかし、どこからか獣の鳴き声が聞こえてこない。風に揺れる木の枝の音も、溪谷を流れる小川のせせりとも聞こえてはこない。聞こえるのは美しい我々の息づかいと、たき火が燃える音だけ。

まるで、山全体が息をひそめ、たき火のそばから漏れてくる涙に可憐にうなづいた。「どうかね、最も卑しいヒューマンが最後に大陸の主となったという事実、あまりにも皮肉なことではないか?」しかし、これはヒューマンの意志が作り出した結果。神々と言えども、まさかヒューマンが土地の支配者になろうとは思えなかった。では、今から最も無慈悲と噂していたヒューマンの王國についての話をしよう。傲慢な王様たちよ、聞くがいい。これが「人の前線」を離れ、ヒューマンの歴史だ。

エピソード15: 入れ替わった創造主

長い戦争によって、ヒューマンの側には、原始的な形の国家が生まれ始めていた。その中で最も中心となるのは、エチナ族をはじめとする魔法を習得したヒューマンたちだった。彼らは、自分たちが持っている力で、人々を保護し、時には恐怖



を与え、自分たちの王國を建国して行った。

この過程で大小さまざまな戦争が起った。しかし、混乱期はそう長くは続かなかった。結局、エチナ族の族長であったシュナイマンによって、現在のアデンとエルモア地方の統一が成されたのだ。

彼は自分が建てた帝國の名をエルモアアデンと定め、自らを皇帝と稱した。彼の祖父の面に載せられていた族の王冠は、ついに他族と争うに足らぬほどの金と銀で、彼の前に置かれた。彼は、後世に神と同等な存在とされるほどになったのだ。

大帝國の皇帝となったシュナイマンは、ヒューマンの先王の御廟に候んだ。死と破壊を象徴するグランカインが自分たちの創造主だという事実は、いつも他族に対する劣等感として作用していた。さらに、この神の他族の種族を作った残りカスが自分たちを形作っているという神話は、そのまま受け入れるにはあまりにも恥辱だった。新しい帝國のために、彼らを尊いものとする新しい神話、新しい歴史が必要であった。

結局、シュナイマンは大きな宗教改革を行い、グランカインの代わりにはアインザードをヒューマンの神とした。神話と歴史は書き換えられ、魔法とグランカインの信者は迫害を受けた。以後、何代にも及ぶ宗教改革は、最終的にアインザードを善の神、グランカインを悪の神とし、ヒューマンはアインザードを自分の創造主と考えるようになった。この事実を知ったグランカインは、意外にも笑いながらこの事実を受け入れた。「あの途中が事には仕えないと言っても、私は怒りはいらない。だが、愚かなヒューマンよ。天をいらく手で覆っても、その天がお前たちの手より小さいと思うのか?」

エピソード16: エルモアアデンとベリオス

大陸でエルモアアデン帝國が生まれ、目新しい発展を遂げている頃、海を挟んだグレンシア地域はまた混乱期にあった。

この地域にはヒューマンが居ない限り、地味で広く分布しており、彼らも種々の種族も混在し、統合された政府設立の意のりは遠くまで達した。混乱した数十の小国家が各々少しずつ領地を占有し、戦争と政略を通して融合発展を繰り返していた。

しかし、エルモアアデンの強力な軍隊が内海と海路を通じては現れてくる。グレンシアの諸国家は連合体を構成してこれに立ち向かった。この戦いに多量の兵士と貴族たちが死に、彼らが持っている権力は生き残った者たちに自然の威

り行きとって吸収されていった。

エルモアアデンの侵略は、結果的にグレシア一帯に統一帝国が建設される基盤を築き、ペリオス帝国が誕生する事となる。その後、ペリオスとエルモアアデンは、互いに敵って国力を強固なものにしていった。

やはり、先に統一された帝国を建設し、また強力な軍隊を揃えていたエルモアアデンが、比較的優位を占めていた。だが、2つの帝国の間にある海がペリオスの自主権を守っていた。また、ペリオスには巨人が残した優れた遺産が多く残っていた。

結局、エルモアアデンは圧倒的と言える軍事的優位を持っていても、思い通りにペリオスを服属させることはできなかった。

エピソード17:

黒魔法のベレス

エルモアアデンには、象牙の塔という魔法機関がある。この機関は古代の巨人が使用していた魔法を復元し、それを再研究、発展させることを目的とした集団であった。

彼らが研鑽している魔法の力は実に屈強であり、かつてはエルモアアデン帝国の皇帝と覇を争えるほどの影響力を持っていた。この象牙の塔高身の中で、最も強力な魔法を備えていたのが、あのベレスという者だ。

彼は、ヒューマンが誕生して以来の最高の天才だった。巨人の魔法に心酔し、それを磨き、ついにはそれらの力のほとんどを持つようになった。

だが、その力はヒューマンが持つてはならない力。呪われた力を手にしたベレスは熱かな野望を抱くようになる。

これに賛成心を持った帝国と象牙の塔は手を組み、ベレスを絶頂することにした。しかし、ベレスの力はあまりにも強力だった。

象牙の塔のメイジたちは禁じられた黒魔法を使用することで、ようやくベレスの力を制め、彼を地下に閉じ込めた。

だが、ナイトとメイジが封印を監視していたにも関わらず、ベレスは封印を解いて脱出に成功する。彼はヘルバウンド高に身を隠し消えさせた魔法の力を再び蓄え、いつの日かもう一度大陸を占領するという野望に燃えていた。

この一件で、現在のダールディオ南部一帯が、象牙の塔メイジの黒魔法の副作用により砂漠となってしまう。このために、数多くの人々が命を落とすことになる。

しかし、帝国はこれをベレスの行いと見、ベレスに意地の毒を吐いて、人々にそのような意識を植えつけたのだった。



エピソード18:

ダークエルフの誕生

エルフの森では大きな異変が起こっていた。ヒューマンと大陸の覇権を奪ったエルフは、次第に自信を失くし、憎恨に燃えていた。彼らは大陸に対する野心をすべて失い、森の中の平穏な暮らしに落ち着きはじめた。

この状況に不満を抱いたのは褐色のエルフだった。元々多岐にわたる性質を持っていた彼らは、禁じられている黒魔法を習得してでもヒューマンと戦い続けなければならないと主張した。だが、彼らの主張は、当然のごとく他のエルフの猛烈な反対にあった。

その最中に、あるヒューマンのメイジが褐色のエルフに接近する。彼は大膽にも褐色のエルフの族長に近づいて話かけた。「褐色のエルフの王よ、あなた方は力を御覧ですね。しかし、あの独断なマーシェエルフ(通常のエルフ)とその手下は、あなたが強い力を持つことを恐れています。あなたが自分たちを攻撃しないか、もしくは必要に応じてヒューマンを制圧し、さらに大きな災難を呼び起こさないかと、そればかりを心配しているのです。しかし、そんな情眼を考へて今のエルフを作ったのです。」

「お前は誰だ、ヒューマンのメイジよ。そんな言葉で我が族を惑走しようというのか？」

「私の名は、ダスバリオン、一介のメイジに過ぎません。しかし、私にはあなたが望んでいる力があるのです。私はあなたがその力を持つてるように、お手伝いすることがあります。その代わりに、あなた方も私が望んでいるものをくださいはい。」

「お前が望んでいるもの？ それは何だ？」

「それは、あなた方の若さなわち不老長生の秘法です。私がいくら魔法に精通してと言っても、結局はヒューマン。私の寿命は100年にもなりません。ですから、褐色のエルフの王。我々は互いに望むものを与えることができるのです。」

ダスバリオンが持つ強力な黒魔法に魅了された褐色のエルフは彼の提案を受け入れ、ついに黒魔法を習得するようになった。

ダスバリオンも褐色のエルフから望んでいた情報を得て満足し、森を離れた。エルフはこの事実を知り、アインハーデを捨てグランカインを追い始めた褐色のエルフを破滅した。

こうしてエルフと褐色のエルフの間の戦いが始まるのだが、この時、ダスバリオンのたくらみにより、褐色のエルフはマーシェエルフを全滅させる恐ろしい呪文を使用することになる。

一方、マーシェエルフは、息絶えるその瞬間に、最後の力を尽くして自分たちを食った褐色のエルフに呪いをかけた。その結果、褐色のエルフの森は朽ち果て、褐色のエルフも暗黒の種族となってしまう。

それ以後、褐色のエルフはダークエルフと呼ばれるようになるのだった。

エピソード19:

エルモアアデンの没落

エルモアアデンの黄金期は、エルモアアデンの成立後、約千年が過ぎたバイウム皇帝の時代だった。バイウムは強力なカリスマで帝国史上最高の軍隊を作る。

この軍隊は、エルモア北部において非常に大きな勢力を占めていたオークを、現在のオーク王国と呼ばれる強い森に押しやった。

また、ペリオス帝国に大々的な被害を加え、グレシア南部一帯を占領する。この時期はヒューマンの王が史上最大の領地を手に入れた時代である。

ペリオスはこの戦争で莫大な被害を負い、体制が崩れ始める。しかし、バイウムは晩年には征服戦争に興味を失い、永遠の命を求め、帝国の国力を消耗して塔を建て始めた。

「私の名は大陸の隅々まで豊満と共に響き渡っている。私の身動き一つで、数万人の名々の命が失い、奪われもするのだ。本当に私の力は広大無量だ。だが、このすべてのものを数千年しか持てないとは、なんと悲しいことであろう！ いや、違う。私はあの神々から永遠の命を得、私の帝国を永遠に治めよう。」

バイウムの念願が込められた塔は、なんと30年にもわたって作られることになる。彼はこの塔で神々の地獄にまで登り、彼らから永遠の命の秘法を手に入れるつもりだった。

しかし神々はこれを見てはいていなかった。「卑しいヒューマンの子よ、彼もまた、卑しいヒューマンの子だ。お前が永遠の命を得ようと、恐れ多く私の庭床を汚しに来るのか？ お前たちは巨人の最後から何の救済も得てはいない」といふことか。いっせいで、お前が今のように切に願うのが永遠の命ならば、私がお前にそれを与えよう。だが、お前もこの塔から一歩も出ることはできないであろう。」

神の怒りを買ったバイウムは塔のてっぺんに閉居され、工事は中断されてしまう。しかし、この工事により、エルモアアデンの国力は急速に衰えた。

帝国の求心力であった皇帝が突然失踪すると、後の後継者の争いでもぐり、皇族間には烈しい争いが起きた。この争いに多くの貴族までもが巻き取り、ついにエルモアアデン全体が内戦に陥ってしまった。ただでさえ大工事で国力が弱まっていたところに大規模な内戦が繰り返されたと、帝国はこれ以上持ちこたえることができなかった。

結局、千年以上続いていた輝煌たるエルモアアデン帝国は、わずかのうちに崩壊してしまうのだった。

エピソード20:

たき火のそばで

夕飯、そしてたき火の温かさと引き換えに聞かせてくれる話は、次第に不愉快な方向に流れて行った。メイジであるネルベンは顔を真っ赤にして男をにらみつけていた。

しかし、いつもならすぐに罵詈雑言と共にファストやソード、あるいは魔法などを見舞わせているはずの我がが、今何となく黙ってしまった。今にも唇が震え、全身が熱いような感じがする。今にも唇が震え、全身が熱いような感じがする。今にも唇が震え、全身が熱いような感じがする。

私は困憊を感ずて見つめていた。この男の正体が何なのか、そして、なぜこんな話を我がにするのかわからなかったのだ。我がの間には、今にも張り裂けんばかりの緊張感がみなぎり始めていた。しかし、男は我がのことなど眼中にもないかのように行動した。

彼は周囲にある枯れ枝を拾い集め、消えそうになったたき火に放り込んだ。今にも消えるかのようであえいでいた我がが、再び勢いを取り戻して燃え始めた。

「もうこれで、私の話は終わりに近づいた。今から話すことは、多分君たちがよく知っている話だろう。まだ知っている果てしなくヒューマンの語り。そして、それに付随面回して語られてい

る多くの種族たち。これはエルモアアデンが解体された後の大陸の活劇だ。」

エピソード21:

エルモア王国

エルモアアデンの崩壊はペリオスの解体を少しだけ遅らせたが、結局グレシア南部を襲った伝説家と北部を襲った伝説家が内戦の原因となり、ペリオスは崩壊した。エルモアアデンの崩壊に続き、ペリオス側にも歴史の表に消えてしまったのだ。

その後、大陸は混乱に包まれていた。まるで、大規模な疫病とさせる暗黒の時期だった。貴族たちは各々の名分を掲げて自分たちの国を建て、時にはヒューマン以外の他種族に領土を明け渡しもした。

特にオークは軍隊を内閣し、再び大陸進出に立ち上がるのだった。彼らの軍隊は制度わらず強力で、すぐにエルモア北部を征服した。しかし、ノーフオークとノーフオーク間の葛藤が彼らの勢力を弱めてしまう。

データエルフとの新わたりなき戦争のため、エルフはこのような状況を利用する余裕がなかった。ドワーフはオークの軍隊に迫られ、志を削げる機会さえも得られなかった。

この時、再び登場したヒューマンの国家が大陸北部のエルモア王国だった。エルモアアデン帝国の前身の系譜だと言う主張はさておき、エルモアは確かに強力な国家だった。彼らは、大陸の覇権を握ろうと狙っていたオークを再びオーク王国に追いやり、ヒューマンの世界に根をおろして暮らしていたドワーフをまともにだまして、スパイン山脈と追い出した。

エルモアは強力な軍隊を背負って大陸の北部地域をすべて手中に収め、大陸の統一を目指して進軍したのだ。だが、一度分裂した大陸の統一はそうたやすいことではなかった。

大陸南部で最も大きな勢力を形成していたオーレンは、自陣地の強みと強大な魔力をメグとちよく訓練された軍隊を使い、エルモアの激しい攻撃の勢いを防ぎきったのだ。

そして、それ以外の南側も次第に力を費い、国家の形を築き始める。オーレンを始めてとする6、7か国が同盟を築くながら、各々の国家を発展させていくのだった。

エピソード22:

パリスとラウル

数百年に及ぶ戦乱の中で、最初に統一の道筋をつけたのはグレシアだった。ペリオス自身のパリスという一人の男が現れ、長い偏見生活の甲で多くの戦争に参加し、伝説のような名声を手にした。

彼はペリオスの軍隊にスカウトされ、ペリオスの領土を本家の3分の1の大きさに応じて、ターデケを起して自らが王座についた。

まず、タウイサーの強力なハイランダーとの激しい戦いの後に彼らを降伏させた。生えてこのかた、一度も負けたことがなかったハイランダーファイター、トルは彼との1対1の対決に敗れ、心から服従に感服したのだった。

「お前は本当にヒューマンなのか？ ヒューマンがこのような強さを手に入れられるとは！」

「私がそれほどの大陸の統一を急望しているからだ。強き北のファイター、私に手を出してくれ。そうすれば、お前も世界を見てやろう。」

パリスはその後、白い竜巻と黒い竜巻の両王座、そして彼に忠誠を誓ったハイランダーファイターを指揮し、グレシア全域を鎮うようにまばね戦

果を上ずる。

グレシアにおいてパリスによる統一活動が活発だった頃、大陸南部では統一前哨の建設が始められていた。この時、アデンに生まれたのが統一王ラウルだった。

「暗黒の君主たちよ、あなた方は今、すぐそこまで近づいてきている。この強大な敵が見えますか？ 北の強国エルモアは皮肉な数々と我々の財産と命を襲っています。海を挟んだグレシア地域でも統一されると、我々は獅子の牙に歯を刺さるに違いない。危険な状況に陥っています。我々は生き延びるために、1つになるしかないのです。」

彼は独特の活動と感化力を基に、若者に大陸南部を1つにまとめた。

その時、エルモアはオークの大規模な反乱により、アデンに直接手を打てる状態ではなかった。ラウルは、まず北進する友邦ノーフオークと手を合しアデン王国を建てた後、西進してギランとディオンを順に占領した。彼の戦争は血を流さないのが特徴だった。しかし、長い戦い戦術の要を自負してきたオーレンは、たやすくアデンへの戦取を受け入れはしなかった。

結局、2つの国は全面戦争を始め、戦争は意外にもアデンの王座に終わる。その後、事柄の推移を見守っていたディオンがアデンの側面にあることを認め、アデンの統一は完了するのだった。

エピソード23:

混沌の年代記

アデンの統一の知らせが伝えられたばかりの頃、グレシアでも最後まで抵抗していたヒューマン界がパリスの手に落ちた。

パリスは首都をアルペンニに移し、国家体制を築いた。大陸で新しく生まれたアデンは、エルモアの強い攻撃を防ぎ、その実力をあなどれないことを立証した。

だが、ラウルの突然死により、展開は新しい局面を迎えることになる。エルモアは数回にわたりアデンの北方を侵襲し、代わって降伏したトラビスはこれを去ったものの、熱病にかり、ついにこの世を去った。

そして、彼の跡を継いでアデンの王位に就いたアマデオは、まだ16歳になったばかりの幼い少年だった。

「天が我がグレシア王国を助けてくださる！ 16歳の頃から王位に就くとは、アデン王国もこれで終わりだ！」

パリスは新しくアデンの国王となった青二才のアマデオを睨み見ていた。しかし、エルモアの大規模な侵襲は軍事上のしごきと脅かす脅かす。彼は、アデンがさらに力を養う前に、一度取り返さなければならないと考えた。そして彼は、自分の右腕であったシリオスの引き止めさえも振り切り、

海路と陸路を通じてアデンに大々的な侵襲を開始した。

だが、結果はパリスの予想とはまったく違っていた。エルモアの国王だったアステアが、父の敵でもあり昔からの敵でもあるアデンと手を結んだのだ。

「恥知らずな奴め！ 自分の父の仇である貴族の敵に刀を振り回すとは、いっそのことダガーを口に刺さって死なせろ！」

パリスは怒り心出し、アステアに向かって叫んだが、アステアはめったにない表情でこの言葉を返答した。

「貴族らは後で倒せばいいが、今は年若い貴族を待たなければならない。」



結局、ギラン一帯で戦い続けられた両派戦は機に、グレシア軍は自分たちの国に退却してしまふ。アデン侵襲の失敗は、負けることを知らずにいたパリスの自尊心に大きな傷を残した。

その後、病に倒れたパリスはその年を越すことができなかった。パリスの死を聞き、王位に就いたカルキアは、大規模な研究するにはやや愛国な人物だった。

ここは、シリオスの後方を得たタセルスが暴反を起こし、この戦争はついにグレシアを二つに分けてしまう。2つの国家が相変わらずグレシアという1つの枠の中にいれられていたが、北グレシアと南グレシアは互いに争い、戦い続けるようになった。

これは、アデンを育て上げるのにあんな限りの力を出していたアマデオにとっては、何よりも苦しいことだった。

彼の王座の下、アデン、エルモア、グレシアは相互不可侵の平和条約を締結し、不安の残る平和な時期を迎えるのだった。

エピソード24:

暁

男が涙を流した時、いつの間にか雪が白々と明け始めていた。長かった夜が明け、朝を迎えるようとしている。

たき火は完全に消え、煙の匂いだけが立ちこめていた。男は最後に残ったタバコに火をつけ、深く吸い込んだ。

「私の話はここまでだ。時間が経てば、おそらくもっと長い話になるだろう。いつの日か私の話に君たちの名が入ることになるかもしれない。」

わずかに差し込む日差しが彼の顔の中心を照らす。彼は力を振り絞り、やっとなのことで彼に1つ尋ねることができた。

「あなたは一体どんな人ですか？ なぜ、我々にそんな話を聞かせるのですか？」

男は黙って彼を待ち、我々を見下ろした。降っている時は気付かなかったが、彼の背は非常に高かった。

数分、いや、数分メートルはあるようだった。しかし、相変わらず彼の顔は見えない。次の瞬間、彼の姿が空気の何に消え込んでいくように、すうっと消えてしまった。我々は彼が消えてからもしばらくの間、身じろぎひとつできなかった。

彼はその時、我々に何も言わなかったが、今、私は彼が誰なのかかわかるような気がする。世界に最初から存在し、ヒューマンに化装して語を聞かせてくれるほどに気が通ずる、気まぐれな者。そして、おそらくヒューマンを創造した者。

我々は彼の話を聞いていたのだった。

ワールド観光ガイド

アデン大陸名所案内

あちこち行っているようで行っていないところも案外多い「リネージュII」の世界。
ここにピックアップしたポイントだけでもすべて訪れた人はそう多くはないはず。
ちょっとした旅行気分で、このガイドを片手にまだ見ぬ地へ旅立ってみてはいかが？

アデン王国





観光ポイントとページ数の対応表

■ 話せる島 → P.90,91

- ① セドリックの道場
- ② アインホバント魔法学校
- ③ 話せる島の村
- ④ 話せる島の港
- ⑤ 戦勝記念塔
- ⑥ エルフの道標
- ⑦ 島西部の滝

■ エルモア地方 → P.92,93

- ⑧ オークの村
- ⑨ バアグリオ神殿
- ⑩ 凍りついた滝
- ⑪ 試練の洞窟
- ⑫ ドワーフの村
- ⑬ 採掘場
- ⑭ スパイン鉱山地帯
- ⑮ 捨てられた炭鉱

■ グルーディン周辺 → P.94,95

- ⑯ グルーディン村
- ⑰ グルーディン港
- ⑱ 忘れられた神殿
- ⑲ 捨てられた露营地
- ⑳ トウレックオークの野営地
- ㉑ フェルメル湖
- ㉒ 決闘場

■ グルーディオ城周辺 → P.96,97

- ㉓ グルーディオ城
- ㉔ グルーディオ城の村
- ㉕ 悲嘆の廃墟
- ㉖ 絶望の廃墟
- ㉗ 荒地
- ㉘ アリの巣
- ㉙ クルマの塔
- ㉚ 孤児院

■ エルフの村 デークエルフの村方面
→ P.98,99

- ㉛ エルフの村
- ㉜ 世界樹
- ㉝ シーレンの神殿

① エルフの地下要塞

② 滝の奥の洞窟

③ デークエルフの村

④ 黒魔法研究所

⑤ 成人式の祭壇

■ デイオン城・ギラン城周辺 →
P.100,101

⑥ デイオン城

⑦ デイオン城の村

⑧ 処刑場

⑨ ギラン港

⑩ フローラン村

⑪ 死の回廊

⑫ バルチザンのアジト

⑬ ドラゴンバレー

⑭ ギラン城

⑮ ギラン城の村

■ オーレン城周辺 → P.102,103

⑯ オーレン城

⑰ オーレン城の村

⑱ 象牙の塔

㉑ 魔子の海

㉒ フェアリーの谷

㉓ 道標の滝

㉔ 飄地の村

■ アデン城周辺 → P.104,105

㉕ 国立墓地

㉖ シーレンの封印

㉗ アデン城

㉘ アデン城の村

㉙ 火炎の沼

㉚ 鏡の森

㉛ 国境警備隊

㉜ 傲慢の塔

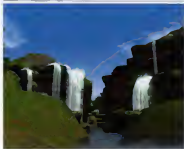
㉝ 巨人たちの洞窟

㉞ ナルセル湖

㉟ アンヘル滝

㊱ ドラゴンバレーのダンジョン

㊲ アンタラスの棲処



島西部の滝

島に流れる川を上流に向かって歩いていくとたどり着く。どこか荘厳な雰囲気がある滝だ。みだんは冒険者が少ないため、景色を楽しむ観光スポットとしてだけでなく、穴場の釣り場として訪れる人も。



話せる島

かつてヒューマンがエルフから魔法を学んだ過去を持つ 初級ファイター&メイジ修行の地

元々は由緒正しきセドリックの道場の分校として、この島に建てられた道場。ところが今では本土から多くのナイトが、修行のためにこの道場を訪れているほど。ヒューマンファイターの結まりの場所でもある。



セドリックの道場

かつてエルフがヒューマンに魔法を教えるために建てた学校があった場所。現在は、才能ある島民をメイジとして育成するための修練場として運営されている。ヒューマンメイジの結まりの地である。

ヒューマンがこの島にたどり着き、初めて精霊の声を聞いた時、島が口を開いているのかと思ったことから「話せる島」と呼ばれるようになった。各地には、ヒューマンがエルフを裏切った歴史の跡が刻まれている。

アインホバント魔法学校





話せる島の村

村の形はほぼ正方形。ショップなどの施設が通りに面していないため、初めての人は迷いやすい。中央の広場と武器屋の前は、ドワーフたちの出店でにぎわっているので、掘り出しモノはそこで探そう！



戦勝記念塔

約千年ほど前に繰り広げられた戦争で、エルフがオークに勝利したのを記念して建てられた塔。島のちょうど中央に位置していることから、冒険者たちの道標として、また待ち合わせ場所として、懐れ親しまれている。



話せる島の港

修行を積んだ冒険者を、ブルーティンへと誘ってくれる船乗り場。ブルーティン港まで所要時間は約20分で、乗船率は2,400アデナだ。定期船は1隻で往復しているため、乗り損ねると約1時間待つことに……。

エルフの遺跡

かつてヒューマンに裏切られて死んだエルフが、サイレントホラーと呼ばれるアンデッドになってさまよっている遺跡。オークの住処にもなっており、ある程度経験値を積んだ冒険者の修行の場として知られている。





オークの村

丈夫な外壁に囲まれ、城塞都市の雰囲気をもっと出しているオークの村。村の中央には絶やされることのない聖なる炎が祀られている。ここでオークは、大陸の覇権を取り戻すため闘争を続けている。

村の西側の山をくり抜いて造られた神殿。オークは、生まれた時にこの神殿に預けられ、戦士として育てられるという。神殿内部には、「グルーディオの守護者」という女性の石像が存在する。

パアグリオ神殿

エルモア地方

白銀の世界が広がる極寒の大地
南北に隔てられた特色ある大陸北部

捨てられた炭鉱

見習いのドワーフたちが修練の場として利用するさびれた炭鉱。中はひんやりとした雰囲気、大きな空間が広がっている。3つの出入り口、トロッコ、螺旋状の坂があり、昔はここでも活発に資源の収獲が行われたことがうかがえる。



山側に囲まれ外部から完全に遮断されている鉱山地帯。山の内部に穴がつけられたこの鉱山には、山頂の高原と山のふもととの北側にそれぞれ入り口が用意されている。

エルモア地方は北部にドワーフ、南部にオークの村が栄える。極寒の大地で雪深い山脈に囲まれているが、オーク領地は火の神パアグリオの力が作用しているためか、村周辺は緑豊かな大地が広がっている。

スパイン鉱山地帯





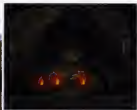
試練の洞窟

オークの村から馬り橋を渡った東部にある洞窟。内部には罠や水跡、牢籠など人工的に作られたものが点在する。オーク陣地に唯一存在するこの洞窟は、かつてオークの修行の場などに使われていたのかもしれない。



凍りついた滝

バアグリオの聖地「不滅の泉源」から列れたオーク領地の北側は、想像を絶する極寒の大地。その寒さは、流れ落ちる滝をも凍らせてしまうほどのもの。滝周辺には氷山もあるなど、その景色には息を止めるものがある。



ドワーフの村

採掘場

ドワーフの村の南西に位置し、ドワーフの豊かな経済を支える採掘場。山を切り崩した場所だけに日中も陽のあたる時間は少ないが、平地に採材収集を行える場として、数多くのドワーフが今日も生産活動にいそしんでいる。



雪深い山脈地帯に築かれたドワーフの故郷。村の広場中央には無害をもたらすアースワームを討伐した勇士ルンシエンの銅像が建てられている。ドワーフはこの村を拠点に、経済圏の覇権争いを虎視眈々と狙っている。



グルーディン村

もともと標志していたオークやリザードマンを追い払い、ヒューマンたちが大膽に拓けて築いた由緒正しい村。石造りの整然とした美しい街並みだが、一部の外壁が崩れているなど、かつての戦争の痕跡が残っている場所もある。



グルーディン周辺

各種族のプレイヤーたちが集う
本格的な冒険の第一歩となる場所

各種族とも、初期村周辺での狩り（レベル上げ）が終わったあとに目指すのが、グルーディン村。周辺には、20～30レベル台の狩場が数多くあることや、隔離された場所との往来が可能のため自然と人が多く集まってくる。

忘れられた神殿

グルーディン村の南にある荒地に、ひっそりとたたずむ廃墟された神殿。現在もかつての美しさを保っているものの、住んでいるのは強力なモンスターばかりとなっている。火と水のゾーンに分けられた内部も特徴的だ。





グルーディン港

グルーディン村の西側にある港。ここに停泊する船は訪れる島の港への往復便で、乗船料は片道2,400アダナ。グルーディン村と訪れる島の村のフープ料金よりは、かなり格安。



フェルメル湖

美しい湖面をたたえるフェルメル湖は、グルーディン村の北東の山間にある。2つの小さな湖と大きな2つの湖で構成されている。湖底はぬがいないので、オーク野営地〜グルーディオ城の村への移動にも便利。

決闘場



クロニクル1から導入されたPvP（対人戦）用のスペースの1つで、グルーディン村の北に配置されている。この決闘場内で戦ったPGは、負けた場合でも経験値のロストといったリスクが発生しない。存分に己の力を試すことができる。

トゥレックオークの野営地



平坦な土地にいくつものテントが設置され、トゥレックオークの一部がキャンプしている。彼らはグルーディン周辺では最強クラスのオーク。レベル20台後半までは、ひとりで見つるのは控えた方がいいだろう。



捨てられた露营地

海の内こう、西の大國グレスシアとの戦争時に傭兵として雇われたオルマフムたちがいまだ駐屯する地。HPが少なくなると、様々な誰で台詞を残して去る彼らの行動は、冒険者たちのあいだでもかなり有名だ。



絶望の廃墟

悲嘆の廃墟同様、オルマフムによる虐殺が行われた場所。ゾンビを中心としたアンデッド系が徘徊しているが、時折出現する高レベルモンスター、ゾウルスカベンジャーには細心の注意を払う必要がある。



悲嘆の廃墟

過去、グレンシアがアデンに侵襲した際に投入したオルマフム部隊によって、焦土化してしまった2つの村のうちの1つ。スパルトイヤスケルトンなど、アンデッド系が多く潜む。クエストのアイテムを求めて訪れる人も。

グルーディオ城周辺

幅広いレベルの冒険者が行きかう プレイヤー同士のクロスポイント

5つの城の中で最も西に位置するグルーディオ城。周辺にはレベル20から40を超えるところまで、さまざまな狩場が存在する。そのため、幅広いレベル帯のプレイヤーが集中する場所として知られている。



アリの巣

荒地の中心部に位置するダンジョン。名前の通りアント系モンスターが数多く存在しており、ひとたびリンクさせてしまうと非常に危険な状態に陥ってしまうだろう。最深处には巨大なボス、クィーンアントが挑戦者の来訪を待ち構えている。





グレーディオ城の村 /グレーディオ城

いつでも人が多く、村の中心部にはおびただしい数の商店が並んでいることでも知られており、廻り出し物を求めてたくさんの買い物客が行き来する。ちなみに冒険者が「城村」と言ったらグレーディオ城の村を指す。



クルマの塔



太古のクルマの塔中に建っているという言い伝えのある塔。レベル30以降のプレイヤーが己を鍛えるために通う。内部は3層構造になっており、その奥には強力なボスキャラ「コア」が控えている。

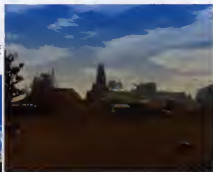
エルモアアデン帝国時代に、黒魔法の副作用によって砂漠となってしまった地。バシリスクを中心にタイラントなどといった凶暴なモンスターが群衆っている。同じような風景が続くため、迷ってしまう冒険者も多い。

荒地

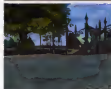


グレーディオ城の村から西に少し歩いたところに存在し、白蛇をたくわえた院長と数名の女の子がいる。なぜか院長は男の子が嫌い。ここが何らかのクエストに関連するの、様々な部分が謎に包まれている。

孤児院



エルフの村



太古以来、エルフたちが世界樹に守られながら森と調和して暮らしてきた湖の上の村。かつてヒューマンに裏切られたときに強られた結界は今もなく、アデンの各地からさまざまな種族がここを訪れている。



世界樹

すべての森と妖精の母と呼ばれる世界樹。太古の昔、創造の神アインハザードが最初のエルフを創り、世界で最も古い木と最初のエルフが融合した姿と言われている。そのため、エルフだけは世界樹の木霊でHPとMPが大幅に回復する。

エルフの村/ ダークエルフの村方面

光と闇、癒しと死、世界樹とシーレン
山脈を隔て常に対立し合う関係

エルフの地下要塞

ヒューマンおよびダークエルフとの戦争で、主要拠点となった場所。現在では、亡霊と邪悪な魔物が徘徊する危険地帯だ。



滝の奥の洞窟



クレリックやオラクルなどへの、2次転職クエストを受けた者が訪れる場所。滝の外にはブラックウィロー、洞窟内にはケイブバジリスクと、強力なモンスターも棲息している。



シーレンの神殿

破壊の神グランカインの鎧にして、死を創り出した女神シーレンをまつっている神殿。神殿の最も奥まった場所には、象牙の塔のメイジの策略によって、封印されたダークエルフの族長ミトラエルがいる。



ダークエルフの村

霧に包まれた山奥の、巨大な洞窟内に鉄格子を張って作られたダークエルフの村。村の中央に見える手はシーレンの銅像のもので、鉄格子の下にある暗い湖にその本体が存在する。ダークエルフは日の光に弱いため、昼間でも村の中は薄暗い。



黒魔法研究所

千年前、大メイジ ダスバリオンがもたらした黒魔法を、ダークエルフ族の最上級メイジたちが研究していた場所。しかし今では廃墟となっており、アンデッドやオークなどが巣食う不吉な場所と化している。



成人式の祭壇

ダークエルフの聖地。この祭壇は一族のあらゆる宗教的な行事を行う際に使用してきた、聖なる儀式の遂行場だ。アサシンやダークウィザードへの1次転属クエストを受ける際には、必ずこの場所を訪れることになる。



ディオン城/ ディオン城の村

暖かな音楽が耳に心地よく響き、レンガ作りの古風な建物が気分を落ち着かせるディオン城の村。村の中央広場では、数は少ないながらも露店が出て賑わっている。ディオン城は、村の南端にある少ない平地を利用して建造されている。

ディオン城/ギラン城周辺

処刑場 2つの城が存在するアデン大陸南部 その中央には巨大な断頭台がそびえ立つ……



大陸南部は、処刑場を基点として西側にディオン城、東側にギラン城が存在する。山脈地帯という思えない地形のためさびれた感のあるディオンに対し、海に面した位置にあるギランは商業都市として大きく発展している。



昼間も霧がかり、薄暗く不気味な雰囲気を漂わせている処刑場。敷地内中央には、かつて巨人たちが使用したとみられる高さ数十メートルにもおよぶ巨大な断頭台がそびえ立つ。異形のものが住み付き、近寄りたがいの場所と言える。



アデン大陸の最南部に位置するギラン港。ギランには貿易ギルド連会の本部があり、この港を通じて多くの資材が輸入されている。一大商業国家、ギランの繁栄を支える重要な港といえる。

ギラン港

フローラン村



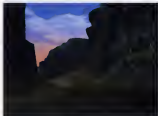
ディラン城を南下した位置にある過疎化した村。農家や風車など、どこかしら風情のあるのどかな村なので、近くを通った際には立ち寄ってみるといい。



死の回廊

ギランとオーレンをつなぐ隘路地帯。1歩道を踏み外せば、危険極まりないモンスターの毒牙が容赦なく死へと誘う。長く続くこの1歩道を通る時には、一瞬の油断も許されない。

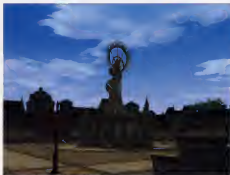
ドラゴンバレー



ギラン周辺では最も危険な地帯とされる峡谷。見渡す限りの断崖絶壁は、まさに自然の生み出した迷宮といえる。ここにはドレイク、ウォームなどのドラゴンをはじめ、数多くの険しいモンスターが息を潜めている。

パルチザンのアジト

険悪かつ非道な鎮中として悪名の高い、オルマフム族が領域にしているアジト。断崖の高い峭壁からも見られることから、オルマフム族にとっての重要拠点であることまでうかがい知ることができる。



ギラン城/ ギラン城の村



ギラン城下町は、他の村に比べて安価で商品が取引されていることからもうかがい知ることができるよう、世界一の商業国家を誇っている。ギランは、町から少し距離が離れた北東の位置に、その居城を構えている。



胞子の海

過去にエルフとヒューマンが戦争を起こした場所。激しい魔法合戦によってこの地域一帯が汚染されているが、現在は結界によってその被害が食い止められている。結界内は、胞子によって作り出された見渡す限りの白い大地が広がっている。



象牙の塔



魔法力を増幅させる神座の石が安置されているメイジの総本山。隕石によって生じたとされる噴火口状の地形の中央に建てられており、現在も、上級メイジが修練のために足を運ぶ。

オーレン城周辺

歴史に名残りのある建造物や高原地帯……
アデンを象徴する自然豊かな大地

オーレン城の北部には一風変わった歴史的建造物が点在し、南部には見渡す限りの広大な平原が広がっている。ハイレベルなモンスターが徘徊する危険地帯ながらも、各所で目にできるその美しい景色には胸が高鳴るだろう。



断崖絶壁に面した土地に居城を構え、軍事国家として栄えていたオーレン。オーレンの軍事文化は村の雰囲気にも影響し、オーレン城と同じように強固な城壁に囲まれている。村の中には度重なる戦争で使用されたとおぼしき投石器などが目につく。

オーレン城 /オーレン城の村



獵師の村

長く険しい山道の中腹にある、山と溪谷に囲まれた自然豊かな村。東側の山脈があるために日照りは悪いが、地形を生かした村の構造は確かみにあふれている。怪物を探すハンターや貴金属が次第に集まったことから、僻地の村と名付けられたとされる。



辺境の滝

オーレン城を通る河川の上流に位置し、低いながらも俊捷に落下し続ける辺境の滝。滝周辺には上位のオークがはびこっており、おいそれと足を踏み入れることが許されない。果たして、この滝ではどのような試練が待ち受けているのだろうか……。



フェアリーの谷

色彩豊かに咲き乱れる美しい木花、俊捷に落下する滝……。山を越え、この辺境の谷に辿り着いた者の眼前には、人知を超えた神秘的な景色が広がる。





エルモアアデン帝国時代に作られた広大な墓地。王族をはじめとした貴族や聖人らが今日に至るまで、埋葬され続けている。しかしここ最近では管理が行き届いていないのか、モンスターが徘徊し、盗掘なども後を絶たないという。

国立墓地



シーレンの封印

シーレンが水の神の座を追われた後、この地で魔物らも産み落とされたといわれる地。エルモアアデン皇帝によって封印されたものの、いまだにあふれ出る魔力に導かれて最高レベルの魔物たちが集まってきている危険な場所だ。

アデン城周辺

アデン城/ アデン城の村



アデン王国の中心地というだけあって、西方の城や村に比べ、雄大かつ華やか。その影響力の大きさから、多くの野心家たちが王国の覇権を我が物にしようと常に争いを繰り返している地でもある。

歴史的な名所が顔をそろえる
最も華やかで、そして最も危険な土地

雄大なアデン城を中心に、はるか昔に建てられた建造物が点在する地域。しかしモンスターのレベルは高みを極め、歴戦の勇者たちでも全く油断はできない。その最たる場所が、最南端のアンタラスの樓塔だ……。

火炎の沼

アデン城のすぐ北に位置する火炎の沼。不気味な色の液体に覆われており、強力なモンスターも多いため、ここに近づく人はほとんどいない。



鏡の森

死の神シーレンが、我々の世界の種族に似せて生み出した、邪悪な魔物が徘徊している。自分と似た形をした生き物がいてもここでは決して近づかない方がいいだろう。



国境警備隊



北の地からの侵襲を未然に阻止するために配備された警備隊。バリケードや投石器など、戦闘用具がそろっている。詰めている人数はそれほど多くないようなので、本格的な侵襲に長い間耐えることは不可能であろう。

傲慢の塔

エルモアアデン黄金期の皇帝バイウムが、自らが神になろうと建てた塔。しかしバイウムは神によって塔に封じ込まれてしまう。また、うかつに踏み込めば、悪者クラスのモンスターの餌食となることは間違いないだろう。



巨人たちの洞窟

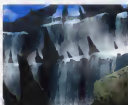
遠い昔、繁栄を極めたものの、アインハザードの怒りを買い、絶滅寸前まで追いやられた巨人たちが住む地。現在では長い間の洞窟生活で品性を落とし、魔物と化してしまっているが、その怪力はそのまを保持しているため、近づく者さえいない。



ナルセル湖

アデン城の南に位置する広大な湖。風景が非常に美しく、絶好の観光スポットとなっている。一見生き物は何もいないように見えるが……果たして？

ドラゴンバレーの ダンジョン/ アンタラスの棲処



鎮の森から奥に歩くと見えてくる大瀑布。そばに寄ると虹が見えるなど非常にきれいだ。周りには強力かつアクティブなモンスターが数多く徘徊しているため、ゆっくりと眺めるわけにはいかないかもしれない。

クロニクル1で導入された新マップの最南端に位置する興ポイント。アンタラスの雄怒はもとより、ドラゴンバレーのダンジョンも数多くの強力なモンスターが待ち受けていることだろう。写真はドラゴンバレーのダンジョン入り口。



アンヘル滝

スタッフインタビュー

Part1: プロデューサー&プログラマー&GM編

圧倒的なビジュアル、壮大な物語を持つMMORPG「リネージュⅡ」。
どのようにして開発がスタートしたのか、そしてどのようにして
現在の形になったのか……開発と運営のキーマンにたっぷりお話をうかがった。

3Dにすることで“空間”を感じてほしかった

——本日はよろしくお話しします。まず、いつごろから「リネージュⅡ(以下「Ⅱ」)」を作り始めたのでしょうか?

ベ: セヒョン氏(以下:ベ): 2年半ほど前からです。当時私はリネージュ(以下「Ⅰ」)の開発に携わっていたのですが、「Ⅰ」の特徴を継承しながら「Ⅱ」を作りたいと思い、新作がスタートしました。

——「Ⅱ」を作り始める時に、何かテーマを決めましたか?

バク: ヨンヒョン氏(以下:バク): 「Ⅰ」は2Dのゲームだったので見上げられない……つまり空が見えませんでした。シリーズの特徴である攻城戦の時、攻める時は城壁を見上げて攻撃し、守る時には城から見下ろして迎撃するなどといった「空間」を感じさせなかったんです。

ベ: 韓国や日本、ヨーロッパなどで行われた本物の攻城戦における兵士の気持ちや考えると、城壁そのものに威圧感を感じていたと思うんです。そのような威圧感をプレイヤーにも感じてもらいたかったんです。

——そのようなテーマを実現するためだと思えますが、マシンの性能限界が極めて設定されていますね。

ベ: 正式サービスを始める時間の主定スペックより、ちょっと高めという環境を想定して決めました。なぜなら、MMORPGは何年も遊ぶものなので、少し高めに設定しておかないと、どうしてもグラフィックが古い段階で古く感じるようになってしまうからです。

バク: 「Ⅰ」の時は同時接続者数が90万人を超えるのに、正式サービスの開始から2年半ほどかかりました。これを考慮して、スタートから約1年後に主流となるであろう環境を決めたんです。しかし、ユーザーの増えるスピードが予想以上に早く、PC性能の進化が追いつかなかったため、途中でやや低い環境でも動くように調整しました。

——韓国では、このゲームのために買い換えたユーザーも多かったのでは?

ベ: 都度環境が良いところを売ったのですが、ユーザーが「アップグレードしたいのあるタイトル」と感じてくれたようで、買い換えやパーツの



3DCソフト
プロデューサー

ベ・セヒョン氏

「リネージュⅡ」の開発を統括するキーパーソン。今後の「Ⅱ」がどのような姿を遂げていくのか、すべての陣の中にある。プレイヤーキャラとしてオークを登場させた日本人、日本文化にも大きく影響を受けており、アニメは「機動戦士ガンダム」シリーズ、漫画家はあだち充のファンとのこと。

交換が思った以上に進みました。それまでメインメモリ(※1)は128MBや256MBが主流だったのですが、512MB以上に増設する人が増えましたし、NVIDIA(※2)とのタイアップが功を奏して、グラフィックボードのシェアがそれまでトップだったATIを抜いて、NVIDIAがトップに立ちました。これらのことからハード市場を引っ張るタイトルになれたと考えています。

——その推奨環境のおかげで実現できた部分はどんなところですか?

ベ: やはりきれいなキャラクターや背景、広い空間の表現ですね。
バク: 確かにオプションでパフォーマンスを下げれば覚えるのですが、できれば広い環境で広い空間を感じてほしいですね。そのくらい力を入れて作っていますので。

——技術面で特に工夫したところはありますか?

バク: まず使っているグラフィックエンジン(※3)のことから話しますと、「Ⅱ」では「アンリアルエンジン」というものを使っています。開発期間が短かったので、一からグラフィックエンジンを組むのは時間的に難しい状況でした。様々なグラフィックエンジンが候補に挙がったのですが、最初に目ぼしていたシェーレンス(※4)をマップ移動に対応できるエンジンがなかなか見つからなかった



3DCソフト
プログラマー

バク・ヨンヒョン氏

長期的に見ても高くなくにくいバクオリティなグラフィックや、1,000人を超えるプレイヤーが参加できる攻城戦など、数々の先進的な要素を実現した。日本語が実家に通じて、会社「電撃アミ」を4年も継続しているという日本通。好きなアニメは「天空の城ラピュタ」。

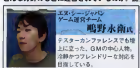
んです。その中でも高品質かつ様々なことに対応できる「アンリアルエンジン」を選択し、シェーレンスを移植ができるように徹底的にカスタマイズしました。そのおかげで光の反射や物への映り込みなどをハイレベルに表現できたんです。また、MMORPGはFPS(※5)などと違って時間の流れがあるのも、影がそれに合わせて動く必要がありま。自然に見せるために、人物だけでなく城の影のような大きなものも、きちんと時間に合わせて動くように作りました。

女性ドワーフのデザインは「カワイイのがイチバン!」のひと声で決まりました



ユーザーと直接触れ合う運営の要 GM インタビュー

プレイヤーが安心して楽しめる環境を提供するGMとは、どんな人が担当しているのか、どんな方針のもとに運営されているのか、随時随時GMの姿が明らかに!



エミ・シー・ジョン
ゲーム運営員

鴨野水南氏

テスター・カンパニオンスでも増えに上った。GMの中心人物、冷静かつフレンドリーな対応を目標としている。

——このゲームにおけるGMの役割を教えてください。
鴨野水南氏(以下:鴨野): 日々たくさんのプレイヤーから寄せられるGMコールへの対応とサーバー状況の管理。プレイヤーが何を求めているかなどの調査などが仕事です。

——運営の方針というものがありますか?

鴨野: 何かに起こった時の対応の仕方が、各GMによってまちまちになってしまわないように、統一した対応

ができるような方針が用意されています。

——日々寄せられるコールの中で、どんなものが多いですか?

鴨野: 一番多いのは、キャラクターが動けなくなるスタッフです。全サーバーを通じて14人くらいの割合ですね。次いで多いのは、「これはどうやるんだ」といった質問に多いものがよくあります。

——MMORPGだとプレイヤー間のトラブルも多いと思うのですが、どのように対応していますか?

鴨野: 基本的にGMは介入しません。GMに相談してほしいというコールが寄せられるのですが、プレイヤー同士でコミュニケーションをとって解決していただくようにお願いしています。



▲ゲームファンの中で、愛用者は絶大となったドワーフ女性。新しいファンタジーの神髄を凝縮した。

「『II』の世界は『I』よりも前の世界だというお説ですか？」

ペ:「[I]より約150年ほど前の世界が舞台です。」

「『II』の歴史やからどのような歴史を経て『I』の世界になるのでしょうか。」

ペ:「それはあえて設定していません。今[II]をプレイしている皆さんそのものが歴史ですから。」

バク:「歴史を動かすのはあくまでプレイヤーの皆さんですが、今後スーパー全体を対象にしたビッグサイズのクエストで、ストーリーの一端が語られることになると思います。楽しみにしてください。」

「プレイヤーキャラとして使える種族が5種類ありますが、この数に落ち着いたのはなぜですか？」

バク:「通常のファンタジーでよく登場するヒューマンやエルフに加え、日本のファンタジーの影響でダークエルフ、シブいおじさんやかわいらしいキャラが歌しかつたのでドワーフを入れました。オータについてはプロデューサーや企画スタッフの強い希望で入りました。通常のファンタジーでは、オータはたいがい頭の悪い種族となっているのですが、このゲームでは知性の高い種族として登場します。そのような流れで5種類の種族に決まりました。」

「オータはモンスターとしても出てきそうですね。」

バク:「会議の時に、モンスターとしてオータを出すのにプレイヤーキャラとして使えてしまっただけじゃないだろうか」と話していたら、企画スタッフがオータの歴史を作って話してくれたんです。昔はみんなプレイヤーキャラのような知性の高いオータばかりだったんですけど、それが2つに分かれてモンスターのような退化したオータも残ったという話なんです。」

ペ:「私の好みで作ったキャラですが、何とかして設定を付けたいな、と思っていました。キャラを考案する時に、『ロード・オブ・ザ・リング』を参考にしたり、シャーマニズムとかインディアンのスタイルなどを加えたうえで、今のオータ(ノール・オータ)族ができました。」

「実際にオータを使っている人はどのくらいいるのでしょうか。」

ペ:「具体的にどのようなトラブルが多いですか？」

ペ:「登場の多いキャラが多いですね。ほとんどはプレイヤー同士で解決できるのですが、たまに話が複雑になってしまった時にGMコールがきますね。」

「やり取り自体は文字のみですか? 例えは要を現すといったことありますか？」

ペ:「イベントなどの特別な状況は要を現すことはなく、文字のみでの対応となります。」

「単語遣いどういふものが多いですか？」

ペ:「ゲームをもっと楽しみたい、遊びの要素を追加してほしいという声や、種族間の金3のバランスに関するものが多いですね。そういう要望が複数あれば、資料として開発部に伝えています。」

ペ:「同じでは12~13%ですね。好みの種族なのでちょっとさみしいですが、一般的にはやはり美しいキャラが好きなんでしょうね。」

バク:「アメリカの方はオータの使用率が若干高いですね。2番目が韓国、日本は10%程度です(ページ右下のコラム参照)。」

「女性ドワーフが他のようなデザインになったのは、どのような流れからですか？」

ペ:「O&O(※6)などの正統派ファンタジーだと、女性ドワーフにはヒゲが生えていたりするのですが、メインプランナーが言った「カワイイのがイナン」!という一言で、あのようなデザインになりました。」

バク:「女性ドワーフは比較的日本人に合いそうなキャラだったので、グラフィックチームのリーダーが、日本の作品をよく知っている私に「顔を選んで!」と頼んできました。そこで、5種類くらいの中から選んだんです。」

ペ:「バクは日本のマンガやアニメが本当に好きですからね。」

バク:「家に『魔界大王』が4年分くらいありますよ(笑)。」

「おお、それはありがとうございます! (笑)。ところで女性ダークエルフはかわいさかわいさ感が多いですね。」

ペ:「女性ダークエルフの髪はどんな方向にすればいいかを考えたのですが、やはり皮の衣装に包まれたボンデージュスタイルがいいということになりました。実は韓国で美容(※7)を満すのに結構苦労したんです。」

「女性ダークエルフは何を着ても顔が浮いてしまうからね。」

ペ:「最近髪型も被削されてきましたが、数年前だったなら髪は通らなかつたでしょう(笑)。」

バク:「女性ダークエルフの衣装は、最初そこまで露出度が高いという予定はなかったのですが、グラフィックチームが気合い入れて作ってきたんです。みんなで見ても「大丈夫かな」と思いましたが、タリシティが非常に高かったのでもうまくいきました。」

ペ:「オンラインゲームの年齢層は年々高くなってきているので、『II』でも少し高めの20代10代をターゲットにしようと考えていました。ですので、このような露出度の高いものでも受け入れられるだろうということになったんです。」

「それでは、ゲームの世界観に影響を与えたものにどんなものがありますか？」

ペ:「実は学卒の影響を受けています。それも、新



▲ゲーム内でも異色を放つオータ族。一見かわいさのありそうな種族だが、実は出回りの上手いというところ。

Column 種族&ジョブ人気ランキング

健闘むなしくオーク最下位

種族別ランキングでは、お約束の予想通りヒューマンが1位を獲得。「運命に選られたヒューマン」という人も多かったようだ。2位はエルフ。非常に豪華で美しい種族ということで、きれいだころが好きな人に入りました。3位はダークエルフ。豪華な衣装の点、ボリューム感のある女性など、種々の特徴が支持されている。4位はファイターのみでこれまで最下位のドワーフ。かなりの割合で女性キャラだと思われるが、ファイターの数値で見ると、ダークエルフを越えている点に注目したい。アイテムの収集や製作など、他の種族とは全く異なる特性を持っており、「セカンドキャラはドワーフ」というプレイヤーも多い種族だ。残念ながら最下位はオーク。能力的にはかなり優秀と思うが、やはり見た目の問題なのだろうか。ファイター、メイジを合わせてヒューマンの1/3にも到達していない。今後オーク族がどのように巻き返しを計るのか注目だ。転職キャラでは、1次転職ではスカベンジャーがトップ。いアイテムを買ったり思うとかなりのお金がかかるため、金持ちのプレイヤーが多かったようだ。2次にはヒューマンのジョブが5位にしか入っていないこと。分岐が多いので人数がばらばらになったか。2次転職は対人戦に強いと言われるシルバレンジャーがトップ。

■種族&ジョブキャラクター数

	ファイター	メイジ	合計
ヒューマン	200,714	138,557	339,271
エルフ	185,270	129,205	314,475
ダークエルフ	157,764	154,385	312,149
ドワーフ	163,258	—	163,258
オーク	70,744	31,188	101,931
合計	777,750	403,346	1,181,096

■1次転職ランキング

	職業名	人数
1位	スカベンジャー	11,236
2位	エルブスカウト	9,976
3位	アルティシアン	9,826
4位	アサシン	8,489
5位	ウォリアー	7,804

■2次転職ランキング

	職業名	人数
1位	シルバレンジャー	1,493
2位	クラフトメーカー	1,257
3位	プロフェット	1,214
4位	アビスウォーカー	1,068
5位	ダークアベンジャー	809

※5月30日現在のデータです。

「1日にどのくらいのコール数があるのですか？」

ペ:「オープンベータテストの段階で、8サーバーの合計が112,000件前後で、なので、平均すると1サーバーあたり1日に1500くらいですね。」

「他GMMOPPGで、『GMの対応が早い!』という声がかかるのですが、『リネージュII』ではどうですか？」

ペ:「ケースバイケースですが、できるだけフレンドリーに対応しようという方向性になっています。差別化もあるのですが、できるだけ身近な存在でありたいという思いもあります。」

「どのような人材が、GMに就いていると思いますか？」

ペ:「このゲームをよりよくしていくという思い強い人。プレイヤーの要望の意味を正確に理解できるくらいゲームの好きな人はGMに向いていると思います。」

「最後に、プレイヤーの皆さんにひとことをお願いします。」

ペ:「GMコールが少なければ少ないほど困っている人が少ないということになりますから、そういう環境を作れるように私たちは努力していきます。これから率いる要素もどんどん増えていきますので、ぜひ遊んでいたければと思います。私たちはいつでもコールに応えられる準備をしていますので。」

「ありがとうございました。」

約ではなくて死海文書(※8)と呼ばれるものです。大天使ルシアがどうやって堕天使になったのかなどといった部分、水の女神シーレンがいかにしてすべてのモンスターの母になっていくのかといった世界観の土台となっています。クロニクル3に入る予定の「セブンスサイン」という、ワールドに影響をおよぼすクエストがあるのですが、これはシーレンに関連したクエストになっています。そこらも聖書に記されている黙示録をモチーフにして作りました。昔デミ・ムーアが主演した「The Seventh Sign(※9)」という映画もありましたが、同じものを題材としています。

バク:実は「リネージュII」はまじめなゲームなんですよ(笑)。女性ドワーフなどは、作り始めて1年くらいたつて、遊び心が出てきた頃に作ったものなんです。

—その世界観に対するプレイヤーの反応はどうですか?

ベ:一生懸命設定を作ったのですが、プレイする人は神話よりも攻城戦をどう戦うかとか、剣をどうやってアップグレードするかといったほうに興味があるみたいですね。NPCと話す時に世界観に関するメッセージがそこかしこに表示されているのですが、あまり読んでくれないみたいなんです。

バク:ベースストーリーはいろいろ用意したのですが、あまり興味ないみたいでちょっと悲しいですね(笑)。

ベ:クエスト「セブンスサイン」は、これまでのMMORPGのものと違って、ゲームの内容とストーリーが同時に進むものとなりますので楽しみにしててください。



「韓国では仲よくしてくると、防備の上陸をするようになります。年数経て高いせいか、浮気しているとか噂も聞かれたこともありました(笑)」



「リネージュ」らしくなったクロニクルI

—先に韓国で導入されたクロニクルIについて聞きます。反響はどうですか?

バク:クロニクルIでついに城を使い合うことができるようになりました。ユーザーからは「やっと「リネージュ」らしくなってきたなあ」という感想が多いですね。やはり「リネージュ」といえば攻城戦ですから。

—大人数で戦える攻城戦ですが、どのような流れで今の形になったのですか?

バク:昨年の終わりに、ゲームの中でタラン同士の戦いは行われた時に、サーバーが落ちてしまったことがありました。調べてみると、それぞれ400名が2回、計800名で向かい合ってたんですね。それを見て「あ、これって攻城戦というシステムは実装されていなかったの、ユーザーのパワーに驚かされました」。

ベ:その他にも、300名対800名の計1,100名ほどの攻城戦で戦い始め、サーバーが非常に重くなってしまったこともありました。同時接続者数の1/3(くらい)の人数がその地域に集中しているという計算になるんですね。ちなみに数が少ない500名のタランは、戦術を作って戦略的に戦っていたので、最終的には勝ちを収めていたことを覚えていますが、それを見て「あ、これって攻城戦の参考になりました」。

バク:去年の夏ごろまでは、2~300人くらい参加できればいいだろうと思って作っていたのですが、それを見て攻城戦の最大人数を大幅に増やすことにしました。

ベ:ユーザー側にも変化がありました。攻城戦に

備えて、以前にも増して大きな集団を作るクランが多くなったと聞いています。

—まだ面接していないので、それだけの大人数が実際に戦えることが信じられぬのですが……。

ベ:それが勤んです。最初は私も信じられなかったんですけど(笑)。

バク:現在韓国では毎週のように攻城戦があります。城は3つあるのですが、多い時では1つの城で1,300名を超える人たちが戦います。1つのサーバーの同時接続者数が6,000名ほどですから、どのくらい割合のユーザーが攻城戦に参加するかわかります。「I」の時は、攻城戦とは一部のプレイヤーがやるもので、1つのサーバーでだいたい5~10%程度のプレイヤーで行われていました。

それが「II」では20~25%ものプレイヤーが参加するという非常にポジティブなものになりました。

ベ:多くの人に参加してもらっていますが、まだこれに満足をしているわけではありません。城やアジトをもっと作って、さらに多くの人に参加してもらえようになりたいと思っています。

—攻城戦にあたって、プレイヤーは陣地や作戦などを立てるのですか?

ベ:様々な作戦を考えているようです。前線に出るグループを作ったり、弓矢グループを作ったりして、戦略的に戦っています。

バク:そのあたりの戦術は過去に本で行われたものと似ていますね。その言、ヨーロッパの小さな城で実際に行われていた攻城戦も、「II」といって同じ700名対700名ほどだったという話です。

—強いクランはどのようなところで旗を上げるのですか?

ベ:人数が多いからといって強いとは限りません。一番大切なのはリーダーの能力ですね。効果的な

■用語解説■

※1 メインメモリ

データやプログラムを記憶するコンピュータのパーツ。多少なりとも知識のある人は、「アップグレードするならCPUよりもまずメモリ増設」と口をそろえるほど、PCのパフォーマンスに大きく影響する部分だ。ゲームでも例外ではなく、特に「リネージュII」は快適に遊ぶなら512MB、できれば1GBは欲しいところ。

※2 NVIDIA(エヌビディア)

画像をコントロールするグラフィックチップを中心に展開する。米カリフォルニア州に本社を置くデバイスメーカー。主力製品である「GeForce(ジューフォース)」シリーズで、3Dグラフィックチップのシェアトップに躍り出る。現在は、同じグラフィックチップメーカーのATI社と各国で西アジアを除く地域に広がっている。最新の製品は「GeForceFX」シリーズの後継チップである「GeForce5」シリーズ。

※3 グラフィックエンジン

グラフィックの描画を行うソフトウェアの総称。

PCゲームシーンでグラフィックエンジンという、3Dの演算機能を強化したソフトを指していることが多い。「リネージュII」で使用している「アンリアルエンジン(Epic Games社製)」はその中でも非常に高性能なエンジンとして知られており、ライセンスを受けることで使用することができる。自社でグラフィックエンジンを開発するメーカーも少なくはないが、「アンリアルエンジン」のような外部プログラムを使うことで、そのためのパワーをゲーム自体の開発に注ぎメーカーも多い。

※4 シームレス

作戦を立てて、しっかりと命令を出せるリーダーがいて、それをきちんと守れる部下がいるというチームが勝利を収めています。人数が少なくても、補給がそろっているとこは、早に人数を多く集めた方がいいチームを簡単に打ち破ることができる。

——攻城戦に関して、お二人の中で印象に残っていることはありますか？

バク：プログラム側としては、初めての攻城戦でサーバーが1度も落ちなかったことが心に残っていますね。ベータテストの時は毎回サーバーが落ちたりしていたので、ログ(※10)の監視に力を入れて、戦況を見ているヒヤがなかったんです(笑)。もし落ちてしまったら、すぐにログ解析して原因を摸索するわけがなかったんで、ヒヤヒヤでした。

ペ：私はシージゴーレム(※11)が初めて召喚された時ですね。シージゴーレムを動かすには、ジュムストーンという燃料が大量に必要なのですが、その準備が足りなくて、赤かせているうちに切れてしまったんです。もともと召喚するのに10分くらいかかるのですが、ドワーフの女の子が一生懸命召喚したゴーレムが、わずか1分足らずで燃料切れになってしまい、消えてしまったというのが印象に残っています。その後、そのプレイヤーは3回目の攻城戦にしっかりとゴーレムを使いこなし、城壁を破ることができました。

——シージゴーレムですが、かなりの戦力になりそうですね。

ペ：クロニクル2では、2回目のゴーレムが登場します。こちらはシージゴーレムとは攻撃スタイルが違うんです。その次のクロニクル3では飛行船も登場しますよ。

バク：新しい攻撃の道具が入ることで、戦略も新しいものを作る必要があります。それが楽しみの1つになりますね。

——それは楽しみですね！ ちなみに攻城戦はどのくらい時間がかかるのですか？

バク：制限時間は2時間です。でも、だいたい1時間半くらいで決着はついていますね。

ペ：1時間半くらいは体力の限界みたいですね(笑)。バク：攻城戦に臨む前の準備もありますから、そのくらいで集中力が切れてしまうようです。日本はどのくらいの戦いになるのか、まだ見ていないので楽しみです。

アンタラス以後のドラゴンは同じ戦法は通じない

さて、クロニクル1ではさらに新しい要素として、アンタラスというドラゴンの導入があります。

ペ：アンタラスは韓国でもまだ討ち取られていません。韓国は現在興行の、後から導入された日本が先に興行のか、気になるところです。

つなぎがないこと。ゲームでは特に、フィールドから街やダンジョンに入る時、マップ読み込みなどが行われる。または読み込みを感じさせないことを言う。従来のMMORPGは、たいいてエリアごとにサーバーを設置して、エリアをまたいで移動する時には画面が暗転し、読み込みが入る。「リネージュⅢ」では、フィールドと街、一部ダンジョンがシームレスに移動できる。

※5 FPS

First Person Shooting(Shooterとも言う)の略で、1人称視点でプレイするシューティングゲームの

韓国では、これまで最高でどのくらいレベルの人が何人で戦ったのですか？

バク：レベル60オーバー600人まで入っても全滅してしまっています。それでもHPの20~30%くらいしか減らせていません。

——ものすごい強さですね……。

バク：とあるゲームでは、ボスクラスの敵の設定を弱めにしたために、ボス(黒龍)でもあったという間に倒されてしまうという現象が起きました。そうなるとうちとちょっと違うんじゃないかな、ということでアンタラスはかなり強くなりました。

ペ：象徴的な目標としての意味合いが強いんですね。バク：「目」では攻城戦も楽しみのひとつですが、それにあまり関心のない人も現実には存在します。そういった人たちに大規模な戦いを楽しんでもらうためにアンタラスを用意したのです。

ペ：倒すためには装備の良し悪しはそれとは関係なく、攻城戦司理各プレイヤーがどう戦略的に動くか、リーダーがそれをどう統率するかがかかっています。

バク：戦い次第では、100名足らずでも勝てると思いますよ。

——ストーリー的には、アンタラスクラスのドラゴンが全部でも倒れます。残りの5体はいつか……。

ペ：後から導入されるドラゴンは単純に強いというわけではなく、属性がかわってくるんです。今回のアンタラスは地盤という地属性の敵ですが、今後登場するドラゴンは火の属性だったり水の属性だったり、特徴が違うので戦い方が変わるで変わってくると思います。ちなみにクロニクル3で2匹目のドラゴンが登場する予定です。

——さらにクロニクル1では洞窟やハッチリンといった新しい要素が導入されていますね。

バク：洞窟場といっても完全にシステム化してしまうと汎用性がなくなってしまうので、負けても経験値が落ちないようなスペースを提供して、その中で好きなように戦ってください、というものです。結構日本人プレイヤーに合っているものなんじゃないかと思っています。

ペ：ハッチリンのほうは、今後のクロニクルでストライダー、ワイバーンへと進化します。ワイバーンは飛行船が登場するのと同じ時期に導入する予定です。私のイメージでは、攻城戦において



「攻城戦やクラン戦を想定して、1ワールドに1台の高性能なサーバーを使うことで、1カ所に人が集まっても簡単にには落ちないよう設計されています」

飛行船は城を攻めて、それをワイバーンが攻撃するという戦い方ができればと考えています。現在はまだ技術的に問題があるのですが、なんとか実現したいと思っています。

——今後は「空」がキーワードになりそうですね。

ペ：それだけではなく、その後は海上で行われる艦隊戦も予定されているんですよ。

——うーん、いったいどうなってしまうんでしょう。想像がつかえません。

ペ：MMORPGは5年以上もサービスするものですから、このように続けてアップデートして初めて長い期間楽しんでもらえるものができると考えて



▲将来的にはワイバーンまで育てられるハッチリン。果たして空を飛べる日は来るのか？

Column サーバー別高レベルプレイヤーランキング

オープンベータテスト時のデータ。さすがに65レベルに到達している人は数えるほど(それでも驚異的だ)。まだまだアンタラスを討伐するのは先になりそうだ。

	OBT1	OBT2	OBT3	OBT4	OBT5	OBT6	OBT7	OBT8
65	—	1	—	3	—	—	—	—
64	—	—	—	—	—	—	—	—
63	—	—	2	1	—	1	—	—
62	—	2	2	2	2	—	1	—
61	4	2	1	5	2	2	1	—
60	4	16	2	3	1	5	1	—

※6月30日現在のデータです。

総称。プレイヤーの体が画面に表示されず、自分の視点に近い形でプレイでき、非常にリアリティが感じられるため、熱狂的なファンが多い。1プレイが比較的に短時間で終わるため、MMORPGのような長時間の移行交代は基本的に必要な。古くは「DOOM」(idソフトウェア)。最近では「FAR CRY」(Crytek) などが有名。

※6 D&D

Dungeons & Dragonsの略。現在も世界で数万人のプレイヤーがいると言われる。1974年に誕生した世界初のテーブルトークRPG。PCやコンソ



▲フィールドの読み込みなしで直接中に入れる。これをシームレスという。



▲「韓国では行われたユーザーカンファレンス」で、オンラインゲームの話題が盛り込まれた。

いるんです。ちなみに拡張パックを販売するMMORPGがいくつかありますが、『II』ではすべてオンラインアップデートだけで楽しむことができますところも特徴です。

——そういわれると、確かにお得な手帳ですね。それでは、クロニクル3以降の構想をお話かせください。

ベ：まずは攻め落とせる城の数の劇的な拡張。ワイバーンやシージゴーレムといった攻城手段の増加、ボスモンスターの追加、世界規模のクエストの追加、料理のシステム、ギャンブル、プレイスタイルの多様化……。

バク：メインの遊び方だけではなく、そのほかいろいろ遊べるものを用意したいと思っています。——遊びの幅がどんどん広がっていくような感じですね。期待しています！

オフラインのユーザーカンファレンスは定期的に続けていきます

——話は変わりますが、メーカーとして、ユーザーコミュニティを育てることはしていますか？
バク：ゲームの中から直接利用できるBBSがあるのですが、これはゲームの外からでもWebページとして見ることができます。そこでいいアイデアや要望があればゲームに反映していくという形をとっています。また、数か月に1回ユーザーカンファレンスを開いて、そこでゲーム内の統計データをユーザーに公開したり、そこで出た意見や要望などをゲームにフィードバックしたりしています。

ベ：今後日本でもオフラインのユーザーカンファレンスを定期的に続けていく予定です。ユーザーと直接会うことが、私たちにとって一番大切なと考えています。

——韓国のユーザーは、どのようなコミュニティが強いのでしょうか。

バク：日本のファンサイトのような大きなコミュニティはありません。韓国ではPCバン(※1)が普及していて、一緒に遊ぶプレイヤーはオフラインでも特約であることが多いです。毎日のように顔を合せているので、特約Webサイトを立ち上げる必要がありません。アメリカでも数は多くないですね。日本が一番ファンコミュニティの数が多くです。これは日本の独特の文化と

とらえています。

——韓国といえばPCバンですが、攻城戦の時ばかり集まってくるのですか？

バク：大きいPCバンに攻城戦のために300名ほど集まっているのを見ることがあります。リーダーが拡声器を持って「1番隊前へ！」とか指示を出したりしていました(笑)。

——その方がチャットよりもコントロールは早そうですね。

ベ：そうですね。それが終わるとみんなでも飲み会が始まるんです。

バク：韓国はプレイヤーにサラリーマンが多いこともあって、結婚そういう流れになっちゃいますね(笑)。

——韓国では年齢層が若いのですか？

ベ：日本に比べるとやや低いですね。

——『I』ではゲームで知り合い、結婚したカップルもいましたが、『II』ではどうですか？

バク：日本ではまだ聞いていないのですが、韓国では『II』がきっかけで結婚したという話があります。ベ：ゲーム内で実際の結婚式が行われるのを見たことがありますよ。参列者が一斉にエンチャント魔法をかけたりして非常にきれいでした。あと、アデナでハートを作ったり、なかなか頑張ってましたね。実は、韓国で有名なプロ野球選手もこのゲーム内で結婚式を挙げたりしています。

魔法詠唱中のセリフに意味はないんです

——ここからは、ゲーム中頻りに使った素朴な疑問を聞いていきます。まず、モンスターが時々しゃべりますね。あれはどういったところから？

ベ：私が「I」の頃からモンスターにしゃべらせるのが好きだったんです。重要な意味はありませんが、しゃべらせることで少しでも楽しんでもらえればと思っています。

——「俺を助けてくれれば1千万アデナあげよう」という言葉に結構プレイヤーが反応しています。

ベ：「助けたのに何ももらえなかった。詐欺だ!」とGMコールされたことも何度ありました(笑)。

——モンスターの中にはHPが減ってくると逃げ

るやつもいますね。
バク：モンスターにはAIを持たせることができるようになっています。本当はもっといろいろできるのですが、あまりモンスターを難しくしてしまおうと、倒すのに時間がかかってしまい、ユーザーがストレスを感じてしまいます。なので、現状のレベルとか自分の体力まで選べる程度に抑えています。そのかわりボスには高度なAIを入れていいますよ。

——食糧が明らかなのはなぜですか？

バク：それほうちのデザインチームリーダーの「タダはない!」という信念でそうになりました。食糧を使った時に金を取るのとは別なことがなかったの、内部でもいろいろ話し合ったのですが、結局有料になりました。このゲームは経済のシステムを重視していて、他のゲームよりインフレになりにくいシステムになっています。食糧が有料なのもその一環ですね。

——船やゲートがちっとと高いのでは、ゆとりという人もいます。

ベ：それを使わなかった場合の移動速度と移動時間、その間入るであろうお金を全部計算してあの値段を出しています。これも先ほどのデザイナーのチームリーダーが考えました。



ユーマ機のファンタジーRPGは、そのほとんどがこのゲームの世界観を多少少なからずチーフにしていると言える。数年前には映画化されるなど、未だその人気は衰えることを知らない。

※7 賞賛

韓国文化観光部の傘下である映像物等級委員会が行う映像賞。日本で言うところの映画の映倫に相当する。映画、ビデオ、音楽、ゲームなどがここで審査され、利用可能年齢の区分が決定される。

※8 死済文書 (しかいもんじょう)

20世紀中ごろに死海の周辺で大量にみつかった文

書の総称。旧約聖書の写本を中心としており、世界に数多くの研究者や著書が存在する。文書の中には、聖天使ルシファーや魔女リリスなどにまついて書かれたイザヤ書など、ゲームファンにも興味深いものが含まれている。

※9 [The Seventh Sign]

邦題「第七の予言」。デミ・ムーア、マイケル・ピーンらが出演する1988年制作の作品。邦訳録に記された「七つの予言」をモチーフにしたオカルトタッチのスリラー映画。

※10 ログ

通信状況やサーバーの動きが記録されたデータ。どのプレイヤーがどんな行動をとったかなどがわかるため、サーバーが不調の時にはこのログを解析し、原因を探っていく。

※11 シージゴーレム

攻城戦の時のみに召喚できるゴーレム。城門の破壊など圧倒的な力を持つが、これを動かすために必要な材料は莫大な量にのぼる。軽く試算してみても、しっかりと返還させるには1億アデナに迫る資金が必要となる。なお、召喚しているドワフが倒れてしまうとこのゴーレムは消えてしまう

バク: 大陸に行くための価格はちょっと高めに設定しています。いつ行っても楽しめるのであればもっと安く設定するのですが、無理して行ってもレベル的に厳しいので、きちんと鍛えてから行ってほしいという思いで、少々高くしました。大陸でやれるくらいレベルを上げているうちに、船やゲートの料金は簡単に払えるようになっていきますよ。

——魔法を施している時に何としゃべっているのですか?

ベ: あの声はハリウッドに何人かの声優にお願いしています。まずゲームを見せてから脚本を説明して、あまり細かい注文をせずに自分たちでイメージを膨らませてしゃべってもらったんです。

——特にセリフが決まっていたわけではなかったんですか?

バク: はい。どこかの言葉とかはっきりとした意味のある言葉ではないんです。声優たちのイメージがもつような言葉になりました。

——音声が不明と時々持ち物を落としますが、これはどのような考えからこのようなシステムになったのですか?

ベ: 数十年前に「NetHack (#13)」というUNIXで動いていたゲームがあったのですが、そのゲームのルールが参考になりました。古いゲームながら、エンチャントの概念などもあったんですよ。バク: 最近の流行では落とさないものが多いんですけど、我々としては「完璧に安全ではない」という緊張感を高めたかったんです。ただ、武器だけは落とさないようにしています。アイテムが武器を落としてしまったら、あまりにも厳しくなってしまうからですね。それと、防具とアイテムでは落とすパーセンテージを変えています。アイテムの方が若干半が高くなっていて、装備のほうが高くてしんどくなっています。

——落としたり物を見つけた人の対応も随分的確ですね。

バク: これが地域によって結構違うんです。日本は拾ってあげて盗み人が多いんですが、アメリカになると拾ってそのまます。でもアメリカはそれが当たり前になっていますね。韓国と台湾では犯罪もめったにないことが多いです。

——盗している人を見ると心が温まりますね。



▲ネットハックの完全な、作中のキャラにとってかなり高価、利用するに値するアイテム

ので、攻撃側はドワーフの鎧も計算に入れないといけない。

※12 PCバグ (PCバグ)

日本で言うネットカフェ。韓国では非常に普及しており、各PCバグごとのコミュニティも発達しています。文字だけではなく、声によるコミュニケーションがあるため、チーム戦などに効果を発揮する。日本のネットカフェに比べ安価なところが普及した要因のひとつと言われている。

※13 「NetHack」

1980年代中ごろに人気を博したRPG。オリジナル



バク: できればそうしてほしいんですけど。

——ところで、なぜ下層が見えるように作ったのですか?

ベ: 一番の理由は、リアルワールドをそのままに再現したかったということです。大の短い衣装を着て走り回れば、多少見えることは自然なことだと思っています。

バク: これまでのゲームだと、レベルが上がって装備がよくなると、どうしても物々しくなってきたりしますよね。我々はそのことに疑問を持っています。いい装備になってもミスカーのようにライトな雰囲気も用意しています。

——この先、何か導入してみたいシステムはありますか?

ベ: ゴットと先の構想なのですが、人間とコンピュータがチャットするAIを入れればなんと考えています。完璧なものではないんですが、実際人間と話しているような雰囲気が出せたらと思っています。ゲームに人を入れた技術のひとつです。

バク: 実は開発の中で最後に話し合ったのが、ローカライズに問題が出てくるんです。韓国版に導入できたとして、日本版、アメリカ版、台湾版ではどうするのか。韓国だけ入れて他の地域は入れないというわけにもいかないので、現時点では導入を見送っています。それでも結構なまでに作ろうとしていたんです。会話をするとかデータベースに登録されて以後の会話に反映されるというシステムですね。

ベ: 日本にも「シーマン (#14)」というゲームがありました。あれに近いイメージですね。でも、他の仕事も山積みになっていて、優先順位の高いものから作っていく必要があるので、このシステムは当面先ですね。

バク: 4つの地域でサービスしているとなると、4バージョン作らないといけないので、時間が足らなくて実現できないかもしれません。

——おもしろそうなおシステムですね。クロニクル10くらに登場することを期待しています(笑)。

技術的な壁を乗り越えた新しいゲームの形が出てくる

——それでは今後オンラインゲームはどのように進化していくと想像しますか?

ベ: これから何年かしたらネットワークにつながるゲームはなくなっていくと思っています。また、MMORPGもパッケージゲームのいいところをどんどん吸収しておもしろくなっていくと思います。コンシューマゲームもオンラインにつながるものが増えると思いますし、可能性は無限だと考えています。

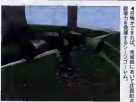
バク: 私はこれから5〜10年は技術的な壁を克服していく時だと考えています。いいアイデアがあっても、その壁のためにできないことが多いです。その壁を越えれば、新しいゲームの形というものが出てくると思います。それがどういう形になるかは現時点ではわからないのですが、

——韓国に日本のファンにひびくはずのおもしろいはず。

ベ: 実は日本という国はゲームの先進国なので、日本でサービスするということは興奮することだし先覚です。多くの人がたがう楽しめてくれることを期待したいです。よろしくお願ひします。

バク: 一生懸命作ったので、楽しく遊んでください。

——本日はお忙しいところありがとうございました。



▲日本版の完全な、作中のキャラにとってかなり高価、利用するに値するアイテム

スタッフインタビュー

Part2: グラフィックチーム編

『リネージュII』は、ゲーム内のビジュアルはもちろん、キャラクターデザインや各種イラストレーションも魅力。そんなビジュアルイメージを生み出すお2人にもお話を聞いた。

オリジナリティやクリエイティブな感覚を調和させたかった

— 本日はよろしくお話しします。まずお2人のゲームの制作における役割を教えてくださいませんか？

ファン・チョルン氏(以下: ファン): 『リネージュII』(以下『II』)に関するすべてのグラフィックを統括しています。具体的には、ビジュアル関係の製作物、グラフィックチームのポリシーや方向性などの提案、チームスタッフの管理のマネジメントなどを担当しています。

ジョン・ジュノ氏(以下: ジュノ): 私は、開発の時はキャラクターデザインなどを担当しました。現在はマーケティングの方でポスターイラストなどを手がけています。

— 『II』のイラストをどのような段階で描き始めたのですか？

ジュノ: 以前は他のゲームのビジュアルなどを描いていたのですが、企画の方から声をかけていたので、それで描き始めました。

— ファンさんの『II』にがわかるきっかけは？

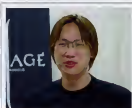
ファン: 『II』のプロジェクトに関わる前は、他の会社でPCゲームやオンラインゲームなどのグラフィックを作っていたのですが、全部2Dのゲームだったんです。3Dのゲームをやってみたかと思っていたところにお話をいただき、参加することに決めました。

— 『II』の制作にあたって、「これは実現しよう」といったコンセプトやテーマのようなものを考えましたか？

ファン: とりあえず『II』は中世的なファンタジーということでスケッチしましたが、ヨーロッパなどで作られたものを見ると、歴史に忠実な、検証がしっかりなされたゲームが多かったんです。『II』ではそれから脱定して、自分たちのオリジナリティやクリエイティブな感覚を調和させたものを作りたいと最初に考えました。

— プレイ環境が少し高めには設定されていますが、それによって実現できたことはありますか？

ファン: スペックを高く設定することで、キャラクターを表現する時に肌の色めめや髪や肌の長さといった、人体のラインの美しさなどが表現でき



NCソフト グラフィックチーム——ファン・チョルン氏

『リネージュII』すべてのグラフィックイメージをコントロールする、ビジュアル面のリーダー。早い段階から『II』のプロジェクトに参加し、3Dのノウハウを蓄積してきた。最近お子さんが生まれ、今までより優しくなったとの調りの声に本人は、「嬉しいのは確かです」と反応。

るようになったということがよかったですね。ジュノ: 非常に多くのキャラクターがスクリーンの中で動くところもポイントですね。

ファン: それと背景スケールの大きさも見えてはいます。遠くにある山がきれいに見えますし、そこで移動している他のプレイヤーも見えたりします。これは他のゲームではあまりないことではないでしょうか。視覚環境を高くしたおかげで、それらのことを実現できたのです。

— 時間の移り変わりによって背景の見え方もかなり違いますね。

ファン: ゲーム中の時間の経過によって景色や雰囲気の変化というのは、太陽の動きによってちゃんと変わるように設定されています。ただ、それを表現することによって、マシンの要求スペックが高くなってしまったなど、犠牲にしなければならない部分がどうしても出てきてしまいます。それについて社内でも反対の声もあったのですが、やっぱりリアルな世界をゲーム内で表現したいという意思のほうが強かったのも、その仕様を採用しました。

露出度が高いのは肌の色を強調したいから

— このゲームの特徴のひとつとして個性豊かなプレイヤーキャラクターが挙げられますが、キャラクターをデザインするにあたって、グラフィックチームから注文があったのですか？

ファン: 仕事の流れとしては、企画で種族を決めてもらって、それがグラフィックチームにまわってきます。そして各種族を数個ずつ。例えばオークであれば力、エルフであれば「高貴な感じ」といったイメージのガイドラインをこちらで作って、それをイラストレーターに渡します。

ジュノ: イラストレーターはそれぞれ与えられたコンセプトの中で自由に表現をするんですけど、『II』の初期のころは3等身のキャラを描いたりもして



NCソフト イラストレーター——ジョン・ジュノ氏

キャラクターデザインからイラストレーションまで、市場に向けたビジュアルを描くイラストレーター。日本のゲームやアニメ、イラストレーターに大きく影響を受ける。帰国ゲーム好きで、「パーチャファイト」シリーズが大好きとのこと。使用キャラはパイとシュン。

いました。自由な発想の中で、デフォルメ路線で行くのか、リアル路線で行くのかは、描きながら決めていきました。

— 各種族がどのような流れで今のデザインになったのかお聞きしたいと思います。まずヒューマンから。

ジュノ: ヒューマンは、なんといってもメインキャラクターなので、ごく普通の人間といった感じですね。女性の方はセクシーな感じよりも、健康的な感じにしました。男性の方は、日本だと美少年系が好まれるようですが、あえて良縁のある華みのある容姿にしました。

— イラストのほうも、ヒゲが生えてたりして、かなりワイルドな感じですね。

ジュノ: やっぱり冒險ものなので、多少ワイルドでないと(笑)。

— エルフはいつがですか？

ジュノ: 全体的に高貴、貴族的なイメージです。男性の方は美少年系の容姿にしました。女性は、最初描いた時はもうちょっと体のラインにボリュームがあったんですけど、他の種族と少し差別化したくて、ややスリムにしました。日本でも人気のあった漫画の中で「ファイブスター物語」のファティマを参考にさせてもらいました。

— 次にダークエルフはボリュームがありますね。ジュノ: ダークエルフのデザインは、初期のころ肌が青くなかったのですが、韓国でも有名な結城信輝さんの『ロードス島戦記』というアニメに、ダークエルフに似た感じのキャラがいたので、差別化するためと冷感を雰囲気にしようということで、あのような肌の色にしました。オークとともに、異界のキャラクターの感じにしたので、プレイムビーではいつも悪役がオークとダークエルフなんです(笑)。ちなみに、オークもダークエルフも露出度が結構高いんですけど、これは肌の色を強調したくてそのような衣装のコンセプトにしました。たぶん、本々の人間のような肌の色だった



▲最初に描き込んでいた肌の色はあまり目立たない。特徴をしっかりとユーザードrawnする意図があったのは重要な点。

●このインタビューは5月下旬に行われたものです。

ら、あれだけの露出はできなかったと思いますが、肌の色のおおむねあまりどきつく感じはできました。ここまで決めるのは本当に時間がかかりました。

——最後、いよいよドワーフですが(笑)。

ジュノ：1番問題だったのがドワーフでした。いわゆるファンタジーの世界観で言うところ、女性であってもドワーフはヒゲもあるしおどさんっぽい感じだったので、こんなやめようよっていう話も出ました。でも、設定ではドワーフも必ず男の子がいなければいけないということ、ドワーフの女の子は狭みに顔で作られました。

ファン：たぶん、ドワーフなんて誰もやらないだろうっていう意見がありましたが、それをなんとかしてプレイさせるにはどうしたらいいのかと考えました。そうして、ちょっと子供っぽい女の子ができました。

ジュノ：特に日本市場を狙ったわけではなかったのですが徐々に日本テイストが入っていききました。作りながら、これは日本に出たらウケるだろうなっていう感情はありました。

——初めて見たときは衝撃的でしたも(笑)。

ジュノ：アジアではけっこうウケがいいんですけど、アメリカでは「面白いキャラ」位だそうです。

——ドワーフっていう種族がいると聞いて、ドワーフの女性ってどうなるんだろうと驚いていたんです。それが女の子になって、ビックリしました。

ファン：全てのキャラはコンセプトの段階から具体化するまでに時間がかかったんですけど、ドワーフの女の子は最も時間がかかりました。それと、キャラクターを作るのに、もうひとつ考えなければいけなかったのがコスチューム関係です。各キャラに着せることによって、雰囲気が変わりますが、統一したイメージに加え、それぞれのキャラに似合うコスチュームを作らなければならなかった。それがちょっと大変でした。最初コスチュームを決める時に、同じコスチュームでキャラクターによってデザインは一概に付けられ、サイズだけ違うようにすればいいんじゃないかという簡単なやり方を考えていました。しかし、もうちょっと欲を出して、同じアイテムでもエルフが着た時とダークエルフが着た時でデザインが違うような、その種族の特徴が表れるようにしようということになったんです。この決定は、正面から見たら穴を開けたと思います(笑)。おかげで、同じアイテムでも種族によって違うので、作ったアイテムは1200種類を超えました。だから、なんでもなんでも決めてしまったんだらうと、一時すごく後悔しました。

——でもおかげで、自分のキャラに似合う装備みたいな好みが出ますよね。特にミスリルチェーンセックセットなどは意見が分れます。

ジュノ：面白いミスリルチェーンセックを着たドワーフ女性がいっぱいいると、なんだか幼態



可愛いみたいな雰囲気です(笑)。

——ヒューマン男性に寄ってはスカートですもんね。

ジュノ：アイテムの統一性を最低限おさえておかないといけないなと思って作りましたが——韓国でも、男性のスカートは嫌われる傾向にあるので、正直「しまったっ!」という感じでした。デザインの段階でも、ファンさんがそれはあり得ないだろうって言って反対しましたが、私が強引に進めてできたものなんです。なぜそのようになったかと言うと、「ベイグラントストーリー(スクウェア・エニックス)」というPSソフトのキャラクターデザイナーで、吉田明彦さんという方がいるのですが、彼のビジュアルセンスが大好きなんです。男性を女性的なデザインで描くという——「B」を作り始めた当初、かなりの影響を受けていたので、男のスカートといったデザインに反映させていきました。

技術だけに頼らない グラフィックを作りたい

——ちなみにぶらりが入っているキャラはどれですか？

ファン：ヒューマンメイジですね。

ジュノ：3年近くも毎日描き続けてきたので、飽きてしまってもうどれもあまり……。でも描いて愛しているドワーフ女性ですね(笑)。

——ところで、ジュノさん個人としては、どのようなタッチが好みなのですか？

ジュノ：かっこいいものなら何でも。あと、日本の「高倉」な感じも好きです。アメリカンスタイルのような重たい感じも好きです。

——影響をうけたイラストレーターはいますか？

先ほど「ベイグラントストーリー」の吉田明彦さんに影響されたという話がありました。ジュノ：「ストリートファイターIII」のイラストを描いている安田剛志さんも好きですね。

——2人ともゲームを作っていないっしょいですが、ぶらり他のゲームで遊んだりしますか？

ファン：去年くらいからはすごく忙しくなってしまったので、ゲームをする時間がないんですけど、基本的にゲームは大好きです。

ジュノ：私のほうはいろいろファミコンの世代です。今のパソコンよりコンシューマーゲーム

の方が好きです。例えば「女神転生」シリーズとか、最近では「真」を遊びました。

——映画とかアニメで、好きなものはありますか？

ファン：ホラーとミステリー以外なら何でも見ます。ホラーとミステリーは生きていくのがやりにになるので嫌いです(笑)。アニメは「機動戦艦ガンダム0083」かな。

ジュノ：私は全く逆で、ホラーとミステリーが大好きです。「X-ファイル」みたいなのもいいですね。アニメは私も「0083」。カトキハジメさんのデザインが好きなんです。

——ファンさんにお聞きしますが、グラフィックとして今後挑戦してみたいことはありますか？

ファン：技術的な要素によって美しいグラフィックを作るのではなく、本質に行きわたる心に感動を与えられるような、感性の部分に訴えられるようなグラフィックを作りたいと思います。最近ではあまりにも技術が発達していきすぎていだけというグラフィックが多いので、技術だけに頼らない、肉の目に染みこめるような感じといった人間のいるような感情を、表現できたらと思っています。

——最後に、日本のリネージュIIのファンに一言ずつお願いします。

ファン：美しい世界を作るためにたくさんの方をしてくださったので、皆さんも1度はそこにはまってみてほしいと思います。

ジュノ：これからも開発者としてベストを尽くしていきます。文化的な違いから受け入れられないところとかもあるかもしれないですが、そこは大目に見ていただいてポジティブに応援してください！

——ありがとうございました。



▲月をバックにポーズを決めている。このように写真が撮れるのも「リネージュII」ならではだ。



Chronicle 1

その魅力の数々

クロニクル1の導入によって、断続なく広がり続ける「リネージュII」の世界。その中でも、とりわけ魅力的なのが大人数のプレイヤーが集うことで実現する要素の数々。そんな、多くのプレイヤーを魅了してやまないクロニクル1の愉しみに迫っていく。

誰もが憧れる城主の地位

たった1人のプレイヤーのみが駐ける、城主の座。そこに坐するのは、仲間とともに戦いに挑み、そして勝利した者のみ。さあ、ともに手を取り立ち上げろ！



各地の城を舞台に、これほどまでに大規模な戦いが繰り広げられる攻城戦。1人1人の力はわずかでも、手を組み戦うその能力は、計り知れないものになる！



攻城戦

世界に君臨する証ともいえる、一国の城主。その座を巡って、人々は争いを繰り返す。だが、置かれし者に求められるのは、己の強さだけではない。手を差し伸べてくれる大勢の仲間と、その力を存分に生かすカリスマが求められるのだ。そんな「リネージュII」の醍醐味の1つ、攻城戦の魅力をお届けしよう。

遠景では乱戦の様相を呈しているように見えるが、参加プレイヤーは持てるスキルを発揮して戦いを繰り広げていく。戦地の行方は、各々の戦いにかかっている。



攻城戦に参加するだけでなく、誰でもそこに戦場所はある。だが、城主を目指す者には、いくつもの条件が求められ、それを満たした者のみが城主になれるのだ。

「城」を求めて集いし幾千の冒険者たち



かつてない大規模戦闘の 興奮と感動が味わえる「攻城戦」

一国の城を賭けて戦う 唯一無比のPvPコンテンツ

プレイヤー同士の戦いによって、支配の歴史が刻まれていく攻城戦。一国の城主の座という懸念に、これほどまでに数多くのプレイヤーがせめぎ合う、1つの目標に向かって、仲間が団結して戦うところに、従来のPvP戦では味わえないおもしろさが秘められているのだ。

まだ未体験のプレイヤーはぜひ、この壮大なる攻城戦の世界に、一日も早く足を踏み入れてほしい。



～いざ進め、争乱の攻城戦へ～

戦いを制して城を所有するためには、血盟レベルが4以上であることが必須条件。ただし、攻城戦に参加するだけならば「血盟」に入ってさえいれば誰でも参加できる。みごと城を手帳に収めたならば、一定期間はその城主のものとなる仕組み。だがしばらくすると、その城は再び攻城可能な状態となる。そのため現在の城主は、新たな挑戦を受け、今度は城を守る立場となるのだ。

・参加条件・

血盟レベルが4以上
(血盟レベル4未満も参加は
できるが城の所有権はない)

・攻城戦のスケジュール・

城内のNPCに聞く



▲攻城戦への参加登録や開戦の確証は、各城の門前に立つ兵士に話しかけて行う。



新たな支配者となるべく
名乗りを上げる

城に攻め込む者たち

まず血盟レベル4以上の血盟主が攻城戦への登録を行う。次に現在の城主が戦勝の時刻を決めることになる。これら一連の登録後ならば、血盟レベル4未満の参加者も、血盟単位で参加登録が可能になるという仕組みだ。

現在の支配者を
支持する

城を守る者たち

一定期間が過ぎると、現在の城主は次の攻城戦の決行日を決めなければならない。防衛側として攻城戦に参加する場合は、城外のNPCに話しかけ「防衛側の参加登録」を選択。城主に承認されれば、一躍に防衛に当たれる。



全ての城と領地を支配するアデン城

城主になると、その領地の支配者という名誉のみならず、税金を徴収するなどの政治・経済の中心的役割を担うことができる。特に、最も規模の大きいアデン城の城主は、ほかの4カ所の城からも税金を集めることができる。アデン城の城主になるということは、この世界のすべてを治める覇者といえよう。それだけに、この地での戦いは絶えないのだ。



アデン城

5つの城を舞台に繰り広げられる戦い

グルーディオ城



ディオオン城



ギラン城



オーレン城

集団戦ならではの戦略が火花を散らす

地の利を生かせるかが勝利のカギを握る

攻城戦ならではの戦い方をいかに活用できるかによって、人数以上の戦力を発揮することができる。そんな特殊スキルを発動する場所や、各種トワップの設置場所が、各城には用意されている。また、その活用方法も、攻める側、守る側それぞれの立場で異なる。お互いの利を指揮官が発揮できるかどうか。そんなところにも、大人数プレイならではの楽しさが盛り込まれているのだ。



～2時間におよぶ長き戦いを制する～

攻城戦が始まると、防衛側のキャラには盾マーク、攻城側のキャラには剣マークが表示される。城内には「聖物保管所」という場所があり、攻城側の血盟主のみが、この前で「支配者の刻印」というスキルを使用可能。一定時間の交戦（支配権を移動する行為）に成功すると、血盟主は新しい城の主として認められ、城主が交代。攻城戦開始から2時間が経過した時点で、最終的に城を占領している血盟が城主となる仕組みだ。

・勝利条件・

「聖物保管所」で
「支配者の刻印」を使う

攻城戦の終了時間に
城を占拠している

勝利!!



攻城側が聖なる物との交戦に成功すると、攻城側と防衛側の立場がチェンジすることになる。これを繰り返して、最終的に交戦に成功した血盟主が、新たな城主として居入れられるのだ。

狙うは城の「聖物保管所」



交戦には約3分ほどの時間を要する。この間を挟んで、防衛側は交戦を阻止することになる。こうして2時間におよぶ戦いが展開。この聖物保管所こそ、攻城戦における最も激戦エリアとなる。

攻城戦を熱くする仕掛けの数々



攻城戦において、防衛側はおもに「傭兵」と「城門」という要素が重要になる。一方の攻城側には「ゴーレム」という召喚スキルが頼もしい味方となってくれる。これらを使いこなせるかどうかによって、戦局の行方が大きく変わっていくことは間違いない。

敵の侵入を防ぐ「傭兵システム」

城主は、傭兵を雇い入れることで、主要エリアに敵の侵入を防ぐことができるようになる。こうした攻城戦の下準備が、勝負の序盤を占めている。



侵略者の行く手を遮る強固な「城門」「城壁」

城門もまた、重要な拠点の1つ。城門および城壁はHPを持ち、その分だけ敵の攻撃に耐えられる。ふたつからこの城壁を強化しておくことも、城主の役目だ。



ドワーフ(ウォースミス)の召喚スキルによって、巨大なゴーレムを呼び出すことができる。攻城戦においてドワーフは、重要な役割を担うことになる。

起死回生の機会を生み出す「ゴーレム」



友のために
戦う自分がある

仲間のためなら命を賭してもいい。それ……、血盟とは本来、固い絆で結ばれているもの。仲間の決意は、行動や言動から、モニター越しでも感じられるはずだ。





支え合う**仲間**がいる喜び



冒険を彩る。プレイヤー同士の絆

この世界で生きていくために絶対欠かせない、プレイヤー同士の絆。これをゲーム中では「血盟」と表す。この血盟がもたらす、さまざまな絆のかたちを通していく。

血

盟

同じ世界に生きるプレイヤーたちを 絆で結びつける「血盟」システム

血盟だから味わえる 冒険の楽しみがある

血盟主と、多数の血盟員によって構成される「血盟」。このシステムによって、気の合う仲間たちが集い、血盟チャットでおしゃべりしたり、一緒にパーティを組んで遊ぶといった、充実のひと時を過ごすことができる。さらに注目は「血盟」にレベルが存在する点だ。このレベルアップは、メンバーの能力なくして達成することはない。1つの目標に向かって団結する喜びがここに！



～ああ素晴らしき血盟ライフ～

創設初期は10人までメンバーを集めることができる血盟。レベル上げや攻城戦を通じて、血盟そのものを大きくしていく。血盟スキルのレベルを上げていけば、最大40人も加入できるようになり、やれることも増える。



4血盟は、レベル40以上のキャラでなければ、誰でも作成可能。作ることは簡単なので、一試



レベル上げや クエストに挑む

同じ血盟に加入していれば、ほかの血盟メンバーがログインしているかどうかもひと目でわかるので便利。気の合った仲間とともに行動すれば、冒険の楽しさもまたひとしお。レベル上げやクエストに出かけてみよう！

・血盟スキルリスト・

レベル	主にできること
0	血盟の創設
1	血盟倉庫の管理
2	アジトの管理
3	血盟紋章の登録
4	攻城戦参加
5	同盟の締結

攻城戦に チャレンジしてみる

攻城戦に参加するには、なんらかの血盟に所属している必要がある。たとえ血盟スキルが低くても、仲間とともに挑戦し！ そんな遊び方ができるのも血盟ならではの、真き冒険生活の中で自分にピッタリの血盟を見つけよう。



血盟の拠点となる「アジト」

血盟メンバーたちが集う、いわばマイホームともいえる場所がアジトである。このアジトは、グルーディオ城の村、グルーディン村、ディオン城の村の3カ所に計12戸が建てられている。アジトを手に入れば、よりよい血盟ライフが過ごせることは間違いない。そして、アジトを持つことは血盟にとって1つのステータス。そんな賢明な血盟ライフを日進月歩しよう。

・メリット・

- ・アジト内でHP&MPが回復する
- ・アジト専用テレポーターが使えるようになる

・デメリット・

- ・落札する必要がある
- ・アジト使用料を払わなければならない



アジトにはこんな使い道がありますよ!

みんなで狩り場へ ひとつ飛び!!

アジトを所有する血盟員は、アジト専用テレポーターを利用することができます。村の広域や人口付近に集約のはもちろん、近郊の狩り場へも飛べるという、うれしい機能もあり。これは、レベル上げなどの際、血盟員みんなで行動するときにも役に立つはずだ。ただし、テレポーター機能を活用するためには、利用料金が必要。また、血盟1つにつき、域かアジトどちらか1カ所を所有することができる。ただし、アジトの維持にはそれなりにお金がかかることも覚えておきたい。そのため、メンバーみんなで協力して経費を分担することも欠かせない。

ドワーフが集まれば 合成工場に!?

アジト内では、HP&MPが回復率がアップするという特典付き。このMP回復機能を活用すれば、フォースミスなどのドワーフが、効率よくアイテムを製作するのにってこい。アジトの維持に支払う使用料は高めだが、こうしたアイテム製作などの使い道が確立されれば、血盟のための資金もじゃんじゃん稼げるようになるはず。この点も楽しみどころ。ちなみに、アジト使用料は1週間ごとに徴収されるので、支払いをお忘れなく。未納になると、残念ながらアジトを没収されてしまうのだ。そんなアジト運営にも、血盟の団結力が問われるのだ。

～こんな遊びも楽しめる～



他の血盟と同盟or敵対

血盟スキルのレベルを5まで上げると、血盟同士で同盟を結んだり、その逆に宣戦布告することもできる。同盟は一緒に協力して、血盟仲間と同様に助け合ったりする。逆に宣戦布告をすると、その血盟メンバーとは敵対関係になる。そうすると、街中で出会うものなら敵り合いに。なんてこともできる。こうしたグループ単位での交流も用意されているところが、このゲームの魅力の一つ。血盟スキルをレベルアップさせたら、ぜひともそんな楽しみ方も試してみたい。

ふだんは仲のいい血盟メンバーと決闘場で切磋琢磨したいけど、経験値を減らすにPvPが面白いので、仲間の実力を試してみたい時にはってこい。

己の実力を決闘場で競う

最凶のモンスターがキバを剥く



アンタラス

まこうことなき世界最強のモンスターが、ついにその凶暴な姿を現した！ 大陸全土のプレイヤーの英知を結集させて、いざアンタラスに挑むべし!!

世界を脅かす巨大モンスター現る

全てのモンスターの中で最も恐ろしい存在とされるドラゴン。その中でも、大陸のはるか異地の洞窟に潜む竜竜アンタラスが、深い闇から目を覚ました。「ゼランの災い」と呼ばれ、恐れられていたこのドラゴンに、命を懸けて挑む冒険者はいらぬのだろうか。



果たしてコイツを倒す術はあるのか

～巨大な力に立ち向かう面白さを体験せよ～

アンタラスの襲来に危機感を抱いたアデン王国は、アンタラス討伐を計画。勇猛な冒険者を集め、大規模な討伐隊を編成しようとしている。前に覚えのあるプレイヤーは、ぜひとも志願してみるべきだろう。

アンタラスを見て驚かされるのは、その体の大きさと。プレイヤーキャラと比較すれば、その大きさは一目瞭然。攻城戦とはまたひと味違う、革新的な戦いが要求されるのだ。



この洞窟の中へと進むためには、特定のクエストをクリアしてアンタラス討伐の資格を得る必要がある。脅威的な敵だけに、討伐資格も簡単にはもらえない？

ヤツのねぐら
「アンタラスの棲処」



▲洞窟の奥からついにその姿を現したアンタラス。前面奥に見えるプレイヤーたちとの大きさの差は、あまりにも大きい。



巨体を振り回して襲れるアンタラス。その大きな足で踏まれようものなら、即死は間違いないだろう。これほどの敵に、プレイヤーたちはどう挑むのか？



仲間との連携が勝機を生み出す

さらなる**楽しみ**を生み出す

「Chronicle2」以降の世界

すでに次のアップデート時期が発表され、さらなる進化の可能性が見えてきた「リネージュII」。

ここでは、ひと足お先にさらなる新たな世界を見ていこう。

広がり続ける冒険シーンに、プレイヤーの期待は高まるばかり!!

さらなる進化を遂げる
「リネージュII」の世界

前回の開発者インタビューでも語られていたように、次のアップデートではプレイヤーたちの足となる乗り物が用意されている。飛行船やワイバーンといった、大空を飛べる乗り物が登場するというから楽しみなところだ。ここでは、ワイバーンやストライダーへ成長を遂げることが明らかになっている「ハッチリン」の可能性について、クロースアップしてみたい。

～今後導入される**新要素**～

第1段階

ハッチリン



大きな個と小さい個がとってキュートなハッチリン。てくてく歩いてくれるカワイイ姿に、心奪われるプレイヤーも多いはず。だが進化を遂げると……。



現段階では、ペット的な役割と同等のハッチリン。だが、通常のペットと大きく異なるのが、その進化の可能性だ。今後のアップデートに備えてハッチリンを育てておこう。

第2段階

ストライダー

特定の条件を満たすことで、プレイヤーキャラを乗せることができるストライダーに進化。高い機動力は、攻城戦でその威力を発揮して大活躍する??



さらに成長を遂げると、ついに大空へ羽ばたくワイバーンへと姿を変える。プレイヤーを背中に乗せ、世界中を自由に飛び回る日がやってくるのだ。

第3段階

ワイバーン

世界に6体存在する
最強のドラゴンたち

なんと世界最強のドラゴンも、多数追加される! 竜竜アンタラスを食った、6体のドラゴンがいずれは姿を変えようのだ。しかも各ドラゴンはそれぞれ個性が異なるため、その例え方も、ドラゴンごとにまったく変わるといふ。

THE
WORLD
OF
LINEAGE
II

LINEAGE II

インフォメーション

東京・大阪で開催されたテストイベント「リネージュII テスターカンファレンス」。
オフ会のような雰囲気の中で行われたそのカンファレンスの模様に加え、
「リネージュII」の関連情報をまとめてお届けしていく。

EVENT

200人のテスターが集結!
「リネージュII テスター
カンファレンス in TOKYO」

5月29日、都内某所にて開催された「リネージュII テスターカンファレンス in TOKYO」には、オープンベータテスター200名が参加した。この日は、キャラクターの平均レベル、職業人気ランキングといったオープンベータテストの報告が行われた他、GM(ゲームマスター)の嶋野永重氏により「攻城戦」についてのアドバイスなども行われた。また、会場では同じサーバーのプレイヤーが集まり、短い時間ながらオフ会を楽しむ場面も見られ、イベントは終結願っていた。

▶質疑応答では、テスターのさまざまな質問も、運営サイドへダイレクトに届けられた。



▲約200名のテスターが参加した東京のカンファレンス。ビジネスチームマネージャー細田一氏によりオープンベータテストの状況報告が行われ、参加テスターの疑問がスクリーンに映られた。

大阪でもテスターカンファレンス開催

大阪でも6月6日にカンファレンスが開催され、500人の応募者の中から抽選で200名のテスターが参加した。こちらでは、特別ゲストとしてグラフィックチームリーダーであるファン・チョルン氏、イラストレータージョン・ジュノ氏が出席し、これまでに公開したイラストについて解説、グラフィックが大きな魅力の「リネージュII」だけに、参加者も興味津々でジュノ氏らのコメントに耳を傾けていた。また、この日公開となるイラストが数量され、参加者は強い関心を寄せていた。



▲スクリーンに映し出されたそれぞれのイラストの内容について、ファン氏とジュノ氏がコメント。

TOPICS

これで「リネージュII」が
快適に遊べる!

現在、「リネージュII」の快適なプレイ環境を提供する推奨デスクトップPC、ノートPC、およびグラフィックカードが発売されている。それぞれの製品には、「リネージュII スターターキット」が付属する他、デスクトップPC、ノートPCにはオリジナル個装などの特典も用意されている。PCの買い替えを検討している人、ならびに快適なプレイを求めている人は「リネージュII」推奨の各製品に注目だ。

リネージュII
スターターキット
クロニクル1
戦乱を呼ぶ者たち

4パッケージ版の「リネージュII スターターキット」にゲームクライアントCD-ROM、スターティングガイド(マニュアル)、300時間無料プレイチケットが同梱されている。

リネージュII推奨 HP Compaq
Desktop d330MT オリジナルモデル

価格: 139,800円(税込)
販売元: 日本ビユーレット・バックカード

☆日本ビユーレット・バックカード
公式ホームページアドレス

<http://welcome.hp.com/country/jp/ja/welcome.html>

※モニターは別売です。

リネージュII推奨グラフィックカード
ELSA GLADIAC FX 935XT
ELSA GLADIAC FX 736 256MB
ELSA GLADIAC FX 736 128MB

価格: オープン

販売元: エルザ ジャパン

☆エルザ ジャパン
公式ホームページアドレス

<http://www.elsa-jp.co.jp/>

リネージュII推奨 Endeavor
NT 7100pro オリジナルモデル

価格: 216,300円(税込)
販売元: エプソンダイレクト

☆エプソンダイレクト
公式ホームページアドレス

<http://www.epsondirect.co.jp/products/model/lineage.asp>

リネージュII ビジュアルファンブック

STAFF

Producer	江口 聡(電撃オンライン)
Directors	小西 康雅(電撃オンライン) 梅田 格(電撃オンライン)
Editors	青木 智彦(電撃オンライン) 宮崎 義憲(電撃オンライン)
Writers	田中 弘二 井上 寿治 藤平 吉和(有限会社カラーフィールド)
Art Direction Cover Design	元 良志和(design CREST)
Design	design CREST
Design/DTP	有限会社東海創芸
Photograph	林 久平 角橋 利尚
Special thanks	NCsoft Corporation. エヌ・シー・ジャパン株式会社 今井 流一(電撃オンライン) 眞鍋 航希(電撃オンライン) 西岡 美道(電撃PlayStation編集部)



発行……………2004年8月5日 初版発行

発行者……………佐藤 辰男

発行所……………株式会社メディアワークス

〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
TEL:03-5281-5389(編集)

発売元……………株式会社角川書店

〒102-8177 東京都千代田区富士見3-13-3
TEL:03-3238-8605(営業)

印刷所……………大日本印刷株式会社

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
定価はカバーに表示しております。

Linaage ® II and Linaage ® II the Chaotic Chronicle are registered trademarks of NCsoft Corporation.
2004 © Copyright NCsoft Corporation.NC Japan K.K. was granted by NCsoft Corporation the right to publish,
distribute, and transmit Linaage II the Chaotic Chronicle in Japan. All Rights Reserved.

©MEDIAWORKS

Printed in Japan

ISBN 4-8402-2776-4 C0076

記本書の全部または一部を無断で複写(コピー)することは、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(03-3401-2382)にご連絡ください。

※本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。ご了承ください。